PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

# NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 22 • NOVIEMBRE 2000

## El lanzamiento de la PS2 en USA

Todos los detalles de la llegada a América de la consola más esperada del año

## Pokémon Gold & Silver

¡Un análisis a fondo!

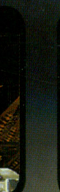
## The Bouncer

El debut de Squaresoft en la PlayStation 2 americana

## Y todos tus juegos favoritos:

Tomb Raider Chronicles • Silent Scope • Blade
Tony Hawk's Pro Skater 2 • Jedi Power Battles
Duke Nukem: Land of The Babes • Dragon Valor
Spyro: Year of The Dragon • Nascar 2001 y más!

ALIEN RESURRECTION



TOMB RAIDER EN LA PS2



DINO CRISIS 2









CHEATERS PARADISE: ¡UNA BOCHA DE TRUCOS PARA TODAS TUS CONSOLAS!




¿Estás cansado de caminar
de un negocio a otro
sin encontrar lo que buscás?
¿Tenés que esperar dos meses
para comprar
el último juego en el mercado?
¿Rezás todas las noches
para ver si podés conseguir
una Play 2 por menos de $1000 pesos
antes de Navidad?

**¡Llegó la respuesta a tus plegarias!**

Entrá hoy mismo en Fiera.com, donde vas a encontrar
los últimos juegos y accesorios del mercado
**a precios increíbles!**
Lo mejor de Dreamcast, Game Boy Color, Nintendo
y proximamente el **Playstation 2 & PS One** con entrega inmediata!

## ¡ Go shopping desde casa !

¡y el tiempo que antes gastabas en el mall ahora usalo para jugar!

Para comprar, entrá en www.fiera.com o
llamá al **0-800-444-FIERA (34372)**
¡Ahora podés pagar en cuotas y contrareembolso!
Para más información, escribí a: infoarg@fiera.com

**www.fiera.com**™

# Index
índice





## Staff


NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Noviembre 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Videla
Máximo Frías

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Diego Vitorero

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

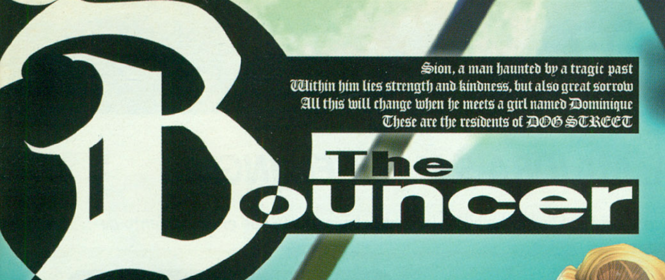
DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.



Impresa en Argentina
Noviembre de 2000




# El debut de Square en la PlayStation 2 americana

## EDITORIAL

Sin duda el evento más importante del mes que pasó fue el lanzamiento en Norteamérica de la PlayStation 2. En el informe especial que les preparamos encontrarán todos los principales detalles de lo que ocurrió ese 26 de octubre cuando los negocios estadounidenses abrieron sus puertas a las hordas de ansiosos compradores. Dos días más tarde recibimos aquí en la redacción una enorme caja conteniendo la consola, algunos periféricos y decenas de los títulos más relevantes.

Si anduvieron husmeando por nuestro sitio web en www.datafull.com ya habrán visto las fotos que pusimos mostrando no sólo nuestra nueva maquinola de la alegría y un abanico de juegos sino también algunos de los rostros menos feos de Next Level (ciertas fotos no nos atrevimos a mostrarlas en público, menos en un medio en el que a diario ingresan cientos de personas).

En diciembre, con todo ese material y el que seguirá llegando cada semana cubriremos como ningún medio local el nacimiento en nuestro continente de una nueva fiebre por Sony. En pocos meses ya podremos disfrutar en la Argentina de la consola a precios accesibles; siempre y cuando Sony cumpla con los plazos de producción. Las razones para adquirir una PS2 son varias: por un lado, la marea de juegos que se vienen promete muchísimo, pues a medida que los programadores y diseñadores se familiarizan con las mayores posibilidades que les brinda la potencia del hardware los juegos mejoran extraordinariamente. Además, muchos podrían adquirirla tan sólo por su capacidad para reproducir DVD, un formato que en menos de dos años va a desplazar por completo al VHS.

Mientras tanto, ¿qué pasa con la consola de Sega? Sólo cosas buenas, porque desde el principio los títulos para Dreamcast son de una calidad impresionante, una tendencia que no se detiene ante nada, ni siquiera con la presencia de la Play 2 americana. Estamos seguros que Sega la va a pelear con todos sus medios para no perder el segmento de mercado que supo ganarse en poco más de un año de existencia. Eso para nosotros, los jugadores, es lo mejor que nos puede pasar, porque sin importar cuál consola elijamos tendremos asegurada una increíble calidad de entretenimiento.

En el futuro, además, brilla la presencia cada vez mayor de la X-Box, que no para de reunir compañías dispuestas a desarrollar títulos para su todavía más poderoso hardware, y de hacer convenios inquietantes, bien al estilo Microsoft, con algunas empresas cuyos juegos son responsables por sí mismos de incrementar la venta de las consolas. Es el caso de Metal Gear X y Munch´s Oddysee.

Por otro lado, Nintendo piensa sumarse a la guerra con su más poderosa arma, la Game Cube, y por fin parece haberse decidido a desarrollar juegos para el público adulto, además de aquellos que hicieron un éxito a sus anteriores consolas.

La hora del cambio se aproxima. En tanto, no hay por qué desesperarse. A medida que las consolas de la generación anterior se retiran, lo hacen cubiertas de gloria. Todas ellas tienen el beneficio de ser máquinas maduras, y están dando lo mejor de sí. Hoy en día los desarrolladores tienen la experiencia necesaria para explotar al máximo el hardware de la Play y la N64. Y mientras están sentados ante los gordos manuales de programación entregados por Sony, Microsoft, Nintendo y Sega, aprendiendo a toda velocidad cómo escribir el nuevo código de programación para los futuros mejores juegos de la historia, se las arreglan para obsequiarnos con maravillas como Tony Hawk´s Pro Skater 2 o Zelda: Majora´s Mask. ¿No es genial?

# APARECIO ZELDA: MAJORA´S MASK EN INGLES

***Con bombos, platillos -y una gran campaña publicitaria- salió a la venta el mismo día que el lanzamiento de la PS2 en los EE.UU., el 26 de Octubre.***

En la secuela de uno de los mejores títulos de N64 los jugadores son llevados a una dimensión alternativa y obligados a resolver unos cuantos acertijos en un tiempo predeterminado, antes de que una luna con cara de enajenada choque contra nuestro planeta. Hay que aclarar que Zelda: Majora´s Mask no funca sin el pack de expansión de memoria. "Sólo en Nintendo 64 se puede experimentar la magia y la fantasía de Zelda", comentó el vicepresidente de Ventas y Marketing de Nintendo de América. Y agregó: "El primer Zelda de N64 vendió alrededor de 7 millones de unidades en todo el mundo y esperamos que esta segunda parte tenga el mismo o más éxito que el original". Zelda: Majora´s Mask es actualmente apoyada por toda una campaña publicitaria que incluye afiches en la vía pública, cine e Internet.



# SEGA PASA POR UN MUY MAL MOMENTO

***A diferencia de lo que todos creíamos, llegaron noticias frescas de Japón que aseguran que Sega tiene una deuda de 18 billones de dólares.***

Un vuelto ¡bah! Según voceros de la compañía, parte de esta cifra se debería nada menos que a Dreamcast. Resulta ser que la empresa puso su nueva consola a un precio demasiado bajo (comparado a los costos que debía enfrentar Sega en el armado de cada una de estas máquinas) para poder hacerle el aguante a Sony y el reciente lanzamiento de su PS2. Y la situación llegó a tal punto que Sega está pensando seriamente en empezar a vender los derechos de sus juegos - sí, incluso a la competencia- de ser necesario. Un duro revés y toda una sorpresa sin duda. Dreamcast es, después de todo, una de las mejores máquinas del momento, con una cantidad y variedad de juegos espectacular, muchos de ellos imperdibles. Nos da lástima pensar que Sega termine quizás teniendo un futuro negro oscuro, más ahora que la cosa parecía que empezaba a marchar... ¡18 BILLONES de dólares!

# ¡LOS PITUFOS EN LA GB ADVANCE!

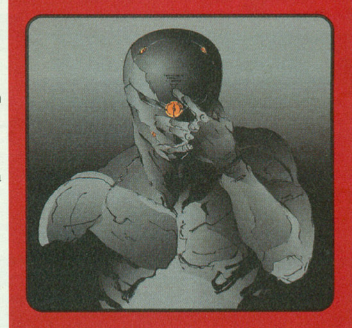
***No son muchos los títulos confirmados para la nueva portátil de Nintendo y muchos menos lo que ya cuentan con fotos. El juego de los Pitufos, The Smurfs, es la excepción.***

Estos demoníacos bichejos azules, que traumatizaron la infancia de más de uno, van a tener un título para la portátil de Nintendo de próxima aparición. El argumento gira en torno a las aventuras de los azules en su odisea por salvar la aldea Pitufa. Pasa que, aparentemente, un extraño vapor está cambiando el color de nuestros más que enanos amigos a naranja con puntos blancos... ¿¡Se imaginan un Pitufo Naranja!? Acordémonos de los Pitufos Negros... esos sí que eran jodidos. Te mordían la colita y te transformaban en otro Pitufo Negro que decía Ñaca- ñaca. En fin, el juego cuenta con 16 niveles en los que los Pitufos sobrevivientes a esta peste deberán encontrar las partes de una máquina capaz de curar a los restantes. ¿Será Gargamel el causante de todo esto? Quién sabe, y en realidad, ¿a quién le importa? Por lo que pudimos ver el juego pinta simpático. Si quieren ver imágenes mándense a Datafull.com

# CONFIRMADO: METAL GEAR SOLID X PARA X-BOX

***Pareciera que algunos de los títulos más populares de Sony PlayStation ya no van a ser SOLO de PlayStation ya que unos cuantos piensan pasarse a los otros sistemas de última generación.***

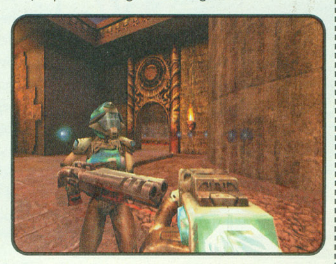
Este resulta ser el caso nada menos que del súper espía de Metal Gear, Solid Snake. Según Konami, las próximas aventuras de Snake llevarán como nombre Metal Gear Solid X, que comenzará a ser desarrollado para la consola de Microsoft poco después de que salga a la calle MGS2 de PS2. Ahora Sony sí que se las va a ver negras en el futuro. Y no lo decimos por la consola...



# ¡DEATHMATCH ENTRE PC Y DREAMCAST!

**Gracias al nuevo Quake III para la consola de Sega y a un patch para PC de pronta aparición, los jugadores de ambos sistemas podrán freírse a tiros.**

Junto al anuncio de la salida del súper clásico para Sega Dreamcast, se confirmó que los poseedores de una PC pronto podrán engancharse a los servers de Quake III en SegaNet gracias a un patch y darle para que tengan a los usuarios de Dreamcast (¿Será así o al revés?). Esta nueva versión de Quake III Arena contará con 14 mapas nunca antes vistos, que también estarán disponibles cuando llegue el momento de la verdad, es decir, a la hora de enfrentarse online a los que tengan PC u otra Dreamcast, claro. Es muy posible que los jugadores de PC tengan mucha más maña que los poseedores de Dreamcast en esto de los FPS pero Sega lanzó recientemente un mouse y un teclado como para emparejar al menos un poco los tantos. Quake III hará uso, además del módem de 56K de la consola, del adaptador Ethernet -próximo a salir- que permitirá a la consola acceder a una conexión de banda ancha de Internet. ¡Empiecen a cargar esos railguns...!



# LA X-BOX TENDRA UN CHIP CENSURADOR

**Podrá ser programado para cortar escenas violentas o cualquier otra cosa que se considere de acceso restringido.**

Sin dudas los padres estarán contentos con esta noticia. Microsoft comentó que incluirá en sus consolas un chip que podrá programarse para evitar que los chicos vean escenas subidas de tono o de extrema violencia. Esta sería la primera vez en la historia de las consolas que se incluye un chip de estas características. Estamos intentando imaginar lo que sería jugar con este chip a juegos como Resident Evil, a la vez que nos preguntamos... ¿no es más fácil poner en la caja del juego un sello o algo que informe si el título en cuestión es apto para todo público o si es prohibido para menores de 18 años?

## MARIO PARTY 3 ANUNCIADO

¡La fiesta no termina! Nintendo de Japón anunció recientemente que está desarrollando Mario Party 3, con fecha de salida para el 7 de Diciembre, a 5.800 yens, algo así como 54 dólares. Para todos los que no lo sepan, Mario Party es un combo de juegos de ingenio y destreza ideal para jugar de a varios a la vez. ¡A no perdérselo!

## CAPCOM VS. SNK 2 EN PREPARACIÓN

Va llegando la hora de la revancha. Después de cosechar algunos millones, ambas empresas acordaron en hacer la segunda parte para los arcades. En la última Tokyo Game Show se anunció que la secuela del gran Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 está actualmente en marcha. Este anuncio fue hecho por Noritaka Funamizu, Director de Managing de Capcom, durante una competencia entre fanas de Capcom y su principal competidora, SNK, que se llevó a cabo durante la exposición que tradicionalmente se realiza en el imponente Big Site, en la bahía de la capital de Japón. Todavía no se habló sobre una posible conversión para Dreamcast. Esperamos tener pronto más detalles al respecto.

## OTRO QUE SE PASA A LA PLAY 2

Nos contó un pajarillo amarillo que Origin hará una conversión de su gran RPG de PC, el universo persistente Ultima Online, para PlayStation 2. ¡Ojalá que así sea!

## Fechas de Salidas

### PlayStation

**Noviembre**

- Casper: Friends around the world - Sound Source
- Blaster Master II - Crave
- You don't Know Jack Vol 2 - Berkeley
- Dukes of Hazzard II - Southpeak Int.
- The World is not Enough - EA
- Star Wars Demolition - LucasArts
- Final Fantasy IX - Squaresoft
- Tomb Raider Chronicles - Eidos
- The Mummy - Konami
- Carmageddon 2 - Interplay
- Batman Racing - Ubi Soft
- Tom Clancy's Rogue Spear - Redstorm
- Nascar Racers - Hasbro
- 007 Racing - EA
- Evil Dead: Hail to the King - THQ
- Championship Motocross 2001 - THQ
- Driver 2 - Infogrames
- Goofy's fun house - Mattel

### Dreamcast

**Noviembre**

- Tony Hawk's Pro Skater 2 - Activision
- Shenmue Special Edition - Sega
- Soldier of Fortune - Crave
- Tomb Raider Chronicles - Eidos
- Sierra Sports: Game Room - Berkeley
- BANG! Gunship Elite - Redstorm
- Dino Crisis - Capcom
- Half-Life - Berkeley
- Resident Evil 3 - Capcom
- Unreal Tournament - Infogrames

### Nintendo 64

**Noviembre**

- Hey You, Pikachu! - Nintendo
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2 - Midway
- Spider-Man - Activision
- MEGA MAN 64 - Capcom

**GAME BOY**

- NASCAR Heat - Hasbro
- Pokémon G&S - Nintendo
- Sesame Street Sports New Kid - THQ

*Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías*

# MUNCH´S ODDYSEE SERA EXCLUSIVIDAD DE X-BOX

***En una sorpresiva maniobra, los chicos de Oddworld dejaron de lado una versión bastante avanzada de Munch´s Oddysee para PS2 para dedicarse pura y exclusivamente a la de X-Box.***



Ya es un hecho. Munch´s Oddysee será otro de los títulos exclusivos para X-Box, publicado a su vez por Microsoft. El presidente de Oddworld, Lorne Lanning, reveló que la empresa dejó de trabajar para la consola de Sony y que ahora se dedicará en hacer una versión de su nuevo juego sólo para X-Box. Originalmente el juego iba a salir a la venta (para PS2) en otoño de 2001, cambiándose a primavera del año próximo, para que concuerde con la fecha del lanzamiento de X-Box.

Lanning, que parecía estar metiendo el dedo bien en la llaga a propósito, comentó que la versión de PS2 iba a ser muy buena pero que sin duda la de su competidora será mucho mejor, con mejores gráficos y texturas, mejor jugabilidad y más personajes en pantalla. Otro de los puntos que piensan mejorar va a ser el de la iluminación ya que, según él, la tecnología de X-Box es ampliamente superior a la de PlayStation 2 y hasta más fácil de aplicar ¡Uy, qué palo! Por su parte, Microsoft no hizo ningún comentario aún con respecto al juego.

Lanning también quiso dar a conocer cuanto antes esta noticia para que los seguidores de la saga (recordemos que la primera parte fue Abe´s Exoddus, seguida por Abe´s Oddysee, ambos para la PlayStation original) no compraran el nuevo sistema de Sony. La mano viene dura...



# DETALLES DE FIGHTING VIPER 2

***Voceros de Sega dieron algunos datos sobre su conversión para Dreamcast.***

La versión de Dreamcast de la segunda parte de Fighting Viper incluirá varios personajes inéditos, nunca vistos en FV1 ni en FV2. La historia trans-currirá dos años después de los hechos ocurridos en el juego original. Otro detalle digno de destacar es la inclusión del sistema original del arcade, conocido como Super KO System, en este juego exclusivo de Sega. ¿En qué consiste este último? En que si logramos romper la armadura del contrario y usamos un súper combo para noquearlo, ganaremos el combate sin necesidad de pasar al segundo round. Sí, no estaría nada mal que lo mejoraran un poco.

## LO MEJOR Y LO PEOR

El evento del lanzamiento de la versión americana de la Play 2, por supuesto ha sido lo más destacable de este mes, especialmente porque finalmente muchas de las compañías que están trabajando con la nueva consola de Sony han empezado a mostrar proyectos que realmente pueden llegar a valer la pena.

En un esfuerzo de producción sin precedentes, este mes tuvimos acceso a una de las primeras versiones de prueba de la nueva producción de Square para PlayStation 2, conocida como The Bouncer y todavía no podemos salir del asombro.
Con un despliegue tecnológico nunca antes visto, podemos adelantarles que sin lugar a dudas este juego se convertirá en una de las razones de mayor peso, que hará que muchos salgan corriendo a buscar una PS2.

Que el lanzamiento de la PS2 se haya visto opacado por la escasez de equipos y accesorios que se produjo a razón de que Sony entregó una cantidad considerablemente menor a la que se había anunciado en un principio.
Si bien Sony aseguró que esto se normalizará en poco tiempo es algo poco serio que esto pase en un evento de esta magnitud y más sabiéndose que la demanda iba a ser tan grande... pero bueno... son cosas que pasan ¿no?

Que tengamos que esperar como mínimo 6 meses más, para empezar a ver títulos de Play 2 que realmente valgan la pena, ya que salvo algunas muy contadas excepciones ningun título de los que actualmente están a la venta tienen el nivel de calidad que supuestamente deberían tener.

Que habiendo creado un juego tan impresionante como Alien Resurrection, la gente de Fox o quienes estuvieron a cargo del proyecto, no se hayan tomado la molestie de testearlo lo suficiente, como para darse cuenta que gracias a que es uno de los juegos más difíciles (por no decir imposibles) y frustrantes que se hayan hecho para PlayStation, dudosamente haya mucha gente que pueda disfrutarlo sin agarrarse una poderosa migraña al perder constantemente de las formas más inesperadas e inevitables.

# AYA TUVO SU FIESTA

***El jueves 5 de Octubre se llevó a cabo la fiesta de Parasite Eve 2 en The Factory, un club nocturno de Hollywood.***

Kyoko Yamashita, Manager de Comunicaciones y Marketing de Square, invitó al staff de Next Level a la fiesta pero como somos personas muy ocupadas (ésa es una excusa, lo cierto es que muchos de la editorial no saben bailar) no pudimos ir al evento. De más está decir que las chicas yanquis, cuando vieron que no estábamos presentes, casi se van y la fiesta por poco se suspende. Sorry, ladies! No se puede pedir todo en la vida.

Pero la promesa de buena música, tragos gratis y la elección de la niña más parecida a Aya Brea, que además tendría que usar unos pantalones bien ajustados, ¡muhehehe!, convenció a la mayoría de quedarse al menos un par de horas más. La disco estaba repleta de banderas, pósters y siluetas de la protagonista de PE2 (¡no se rían, che!), a la vez que sonaba muy buena música y una docena de PlayStation mostraban en los televisores de The Factory algunas de las escenas de la secuela. Pero la atracción principal fue la elección de la señorita más parecida a Aya Brea, que incluía un cuestionario para saber más sobre el carácter de cada una de las concursantes -que tenían que intentar imitar al personaje principal del juego- y hasta una prueba de puntería con unas pistolas especiales, con las cuales debían apuntarle a la frente a una imagen del némesis de Aya, Eve. Al final, la ganadora fue Jen Stover, que se llevó 500 dólares en compras. Hubo también varias PSOne, copias de Parasite Eve 2 para todas y algunos regalitos extra cortesía de los sponsors del evento. Más entrada la noche, todo el mundo se dedicó a bailar. Hubiese sido bueno estar ahí...



Jen Stover, la ganadora, resultó ser la de mejor puntería y la más parecida a la protagonista de Parasite Eve.

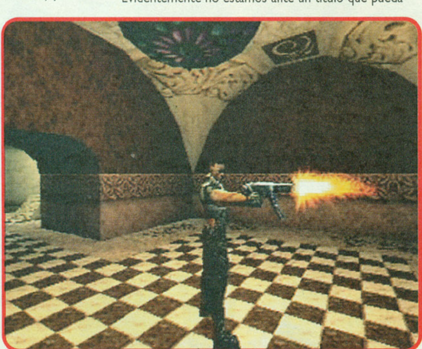
# Blade

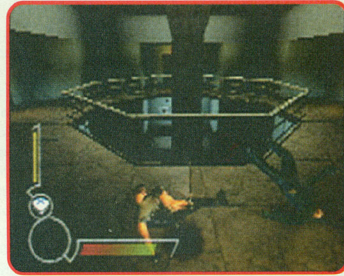
Desarrollado / Distribuido por: Hammerhead / Activision
Género: Arcade Fecha de Salida: Fines de Noviembre del 2000
Información en Internet: www.activision.com



**Por Santiago Videla**

Una nueva adaptación proveniente de la pantalla grande se asoma en el horizonte de la PlayStation y en este caso es el turno del film protagonizado por Wesley Snipes, Blade.
Es bien sabido que, casi por norma, cada vez que se hacen juegos basados en una película (salvo muy contadas excepciones), por lo general los resultados suelen ser decepcionantes y a veces hasta desastrosos.
Originalmente aparecido como un cómic publicado por Dark Horse, Blade fue adaptado al cine con más éxito del que se esperaba y, según las opiniones de la gente de Hammerhead, se está haciendo todo lo posible para que su paso del cine a PlayStation tenga un éxito similar.
Pese a que el protagonista principal se mantendrá fiel a sus raíces y tendrá todos sus rasgos característicos, y que el juego combinará varios elementos del cómic y la película a la vez, la historia será completamente diferente, precisamente para que los fans del personaje puedan experimentar algo nuevo.
En esta oportunidad, nuestro objetivo será el de rescatar a un compañero de Blade (Whistler) y además recuperar unos sellos que aparentemente ocultan un gran poder y que casualmente están en manos de los principales clanes de vampiros con los que Blade se enfrentó durante la película; también nos veremos las caras con otros grupos nuevos que hasta ahora eran desconocidos y por supuesto también estarán las infaltables fuerzas de seguridad, escuadrones de SWAT y demás.
En líneas generales, Blade será un juego de acción visto en tercera persona con un parecido bastante notable a títulos del estilo de Nightmare Creatures, pero con algo más de aventura.
A lo largo de los 21 niveles que tendrá esta aventura estaremos combatiendo contra enemigos humanos y por supuesto con sus tradicionales enemigos vampirescos. La clase de técnicas que tendremos que usar en cada caso será muy diferente. Claro que para eso tendremos a nuestra disposición un arsenal de lo más variado en el cual obviamente estará la ya famosa katana con la que el amigo Snipes causó estragos en la película.
A nivel gráfico no parece que Blade vaya a ser un título de lo más revolucionario, porque aunque el modelo del personaje principal tiene un muy buen nivel de detalle, lo que observamos en la versión de prueba es que por momentos el juego experimenta algunas pérdidas de velocidad.
Al igual que como sucede con bastante frecuencia en este tipo de juegos, el seguimiento de la cámara tiene algunos problemas y para evitar que eso se vuelva molesto mientras estamos jugando, nuestro protagonista cuenta con un comando que nos permitirá apuntar automáticamente hacia el enemigo más cercano, facilitándonos así las cosas.
Por otro lado, algunas de las texturas usadas en los escenarios no son de lo más grossas, pero a pesar de esto la calidad en general sigue siendo buena y un par de retoques antes de que salga la versión final no le vendrían nada mal, aunque a juzgar por los plazos que maneja Activision es muy posible que a esta altura no se puedan introducir demasiadas modificaciones.
Evidentemente no estamos ante un título que pueda aspirar a ser calificado como revolucionario, pero por lo que mostró hasta ahora parece que Blade será una interesante opción para aquellos fanáticos de la acción y las piñas al mejor estilo Hollywood.












Accesorios para PC's :
Joysticks con y sin Force Feed Back
Joysticks Analogos con Vibracion
Reproductor CD MP3 y CD Portable
GamePads - Joypads

SEGA DreamCast :
Memorias 200/400 Bloques o 2 y 4Mb
Joystick DC con Jump Pack Incorporado
Pistolas DC - Cables RF y AV

Accesorios de PlayStation
Joysticks Analogicos y Digitales
Joypad Analogicos con Mini Volante
Memory Cards desde 1Mb a 8Mb
MultiTaps - Power Supply - Volantes
Tapas Transparentes para consola
Cables de Conexion AV y RF auto
Joysticks Inhalambricos

Envios a Todo el Pais

Bdo. de Irigoyen 538
(1072) - Buenos Aires
(54 - 11) - 4334-5480

consultas@megagame.20m.com

www.megagame.20m.com



# Tomb Raider Chronicles

Desarrollado / Distribuido por: Core Design / Eidos Interactive
Género: Aventura/Acción Fecha de Salida: Noviembre del 2000
Información en Internet: www.eidos.com

**Por Maximiliano Ferzzola**

La verdad que el final de Tomb Raider: The Last Revelation nos dejó a todos medio mal parados, ¿no? Luego de que Lara cae por ese precipicio y ya nada más se sabe de ella, como que la ilusión de muchos cayó junto con la muchacha y otros tantos dieron sus vidas como terminadas. Pero, y esto todos lo deben saber, matar a la gallina de los huevos de oro no es algo que ninguna compañía desee hacer, claro. Y Lara vuelve... pero no es tan así, la "niña" todavía sigue desaparecida... Me explico, a la semana de lo acontecido en el juego anterior, los familiares y amigos más cercanos de la muchacha se juntan para honrar su memoria a través de sucesivos relatos. Estos relatos comprenden algunas de la aventura de Lara que no pudimos ver. ¡Y eso es lo que nosotros jugamos, los flashbacks que evocan los parientes de Lara...! Así iremos cambiando en el espacio y el tiempo a capricho de los interlocutores, y nos veremos rodeados de antiguas ruinas romanas, perdidos en una isla cuando Lara era más chiquita, desarmada como al comienzo de The Last Revelation, en un edifico de alta tecnología, y en otros lugares así de complicados.

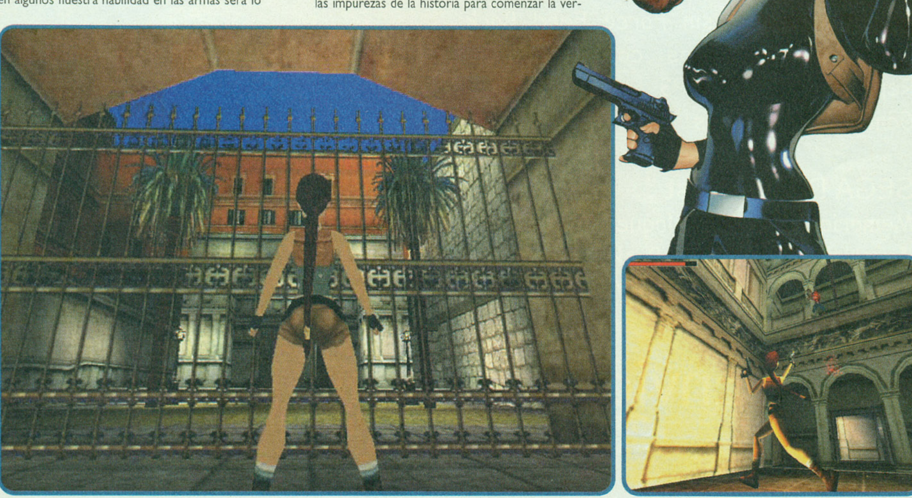
## ¿Cambios? ¿Qué cambios?

No esperen demasiados cambios entre este título y el anterior, ya que ambos usan el mismo engine y la única diferencia consiste en que ahora Lara tendrá nuevos movimientos para deleitar a sus pretendientes y admiradores. Ahora esta rompecorazones podrá hacer piruetas en barras paralelas, luchar cuerpo a cuerpo cuando sea necesario y caminar por la cuerda floja. Aunque otro ingrediente ha sido agregado al mixture de sabores que esta serie tiene para ofrecernos: Cada nivel tendrá una forma única de pasarlo, y en algunos nuestra habilidad en las armas será lo importante, mientras que en otros, al mejor estilo Solid Snake, mientras menos enemigos nos vean, mejor. Muchos personajes nuevos se invitan a la saga, se mejorará el inventario y, además, habrá una mayor cantidad de ítems para combinar. Como si esto fuera poco, ya está listo un editor de niveles para, lógicamente, diseñar nuestros propios escenarios y hacer que Lara tenga que pasar siempre agachadita... ¡como nos gusta, qué tanto! La verdad que la inclusión de este editor le va a dar al juego, si resulta potable, una rejugabilidad inédita para la serie.



## Y entonces...

Entonces que Eidos intentará, con este título, redondear la saga para comenzar otra etapa, que ellos se empecinan en llamar "nueva generación", y que constituye la vuelta triunfal de Lara a los videojuegos. Prometen que será cosa de locos. Las nuevas tecnologías ayudarán de una manera increíble a Tomb Raider y se espera, entre muchas otras cosas, que cada mes habrá disponibles niveles y personajes para bajar desde Internet. Chronicles será la última oda de la PlayStation a la niña mimada de Eidos, que limpiará las impurezas de la historia para comenzar la verdadera revolución dentro del mundo de Tomb Raider. La inclusión del editor ya de por sí, creemos, vale la compra. Pero habrá que ver. De todas maneras el 14 de Noviembre nos vamos a enterar, y ustedes con nosotros.



# Tomb Raider en la PS2

Y sin dudas éstas son noticias más que buenas para los incontables fans de la aventurera más famosa de todos los tiempos, porque ya está en marcha un ambicioso proyecto para mudarla a la nueva consola de Sony.

Lejos de ser una continuación de la serie Tomb Raider y de acuerdo con algunos comentarios hechos por el equipo de diseño a cargo del proyecto, parece que esta nueva aventura de Lara para PS2 será el comienzo de una nueva saga, que por ahora no tiene un nombre definido.

Uno de los detalles más interesantes de esta nueva producción es que al parecer no habrá un solo título, sino que se tratará de varios episodios que saldrán a la venta en forma independiente a razón de uno por año a partir de que el primer juego sea lanzado. Si bien cada episodio tendrá un argumento propio, lo que se adelantó es que también habrá una trama más importante que seguirá una continuidad a lo largo de cada episodio, o sea que recién veremos su verdadero final al terminar la saga, lo que puede llegar a dar pie para una experiencia realmente alucinante.

En esta nueva serie también habrá cambios bastante importantes con respecto al estilo del juego, porque además de renovar completamente a Lara, sus creadores están tratando de darle un aire diferente a la aventura y para eso se incorporarán algunos conceptos bastante característicos de los RPG, como por ejemplo la posibilidad de modificar los atributos y las habilidades de Lara, entre otras cosas.

Siguiendo con los cambios, otra de las novedades es que en esta nueva generación de Tomb Raiders o como quiera que vayan a llamarse, la estructura no será lineal como antes, sino que el desenlace de la mayoría de los eventos importantes de la aventura dependerá exclusivamente de lo que decidamos hacer.



También se sabe que habrá varias formas de resolver las distintas situaciones que se nos vayan presentando, dependiendo de las habilidades que tenga la protagonista y también podremos optar por diferentes caminos para progresar en cada escenario.

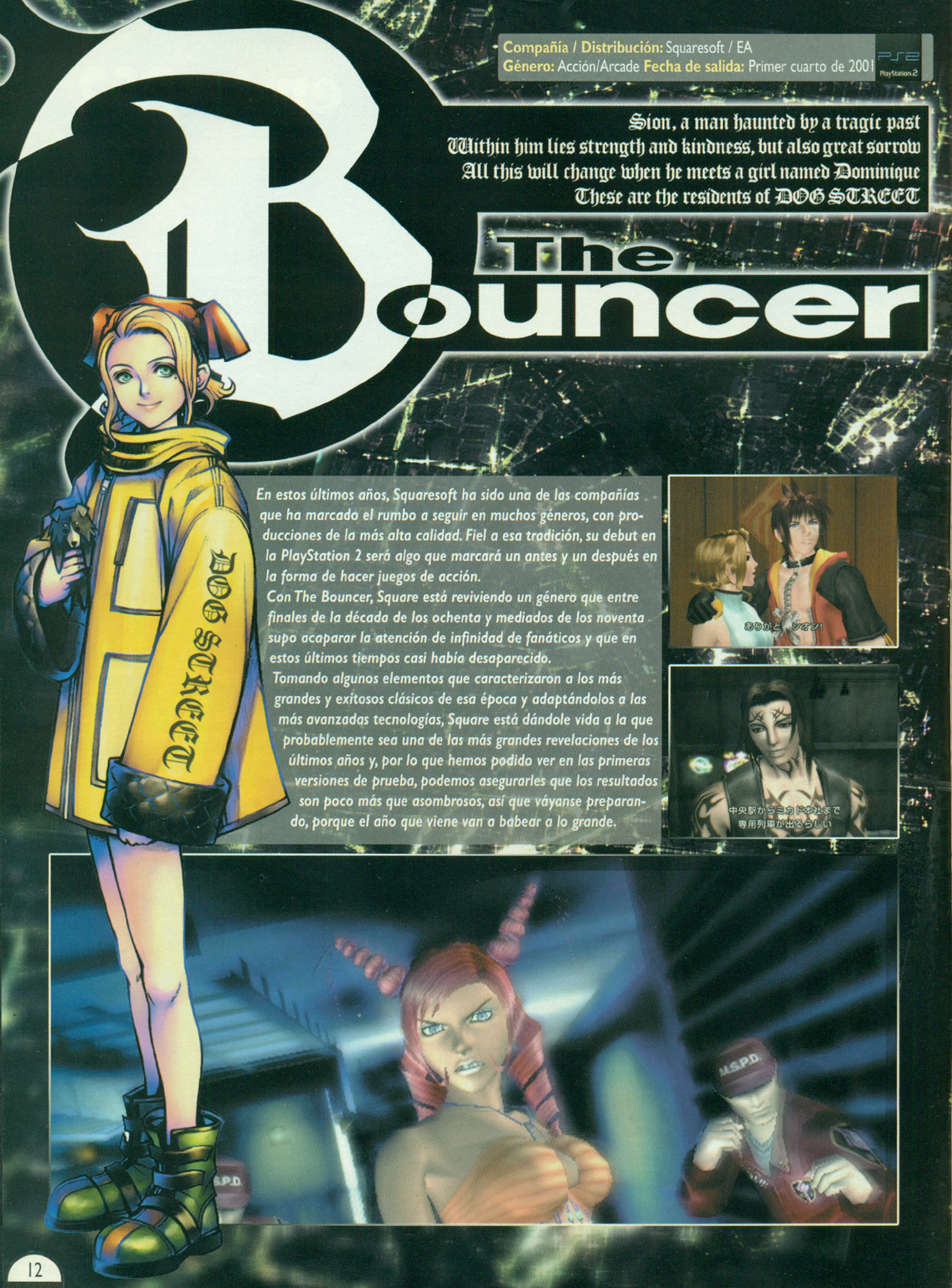
En esta nueva serie incluso la atmósfera será diferente, al igual que la personalidad de Lara. Al parecer, sus creadores están tratando de hacer que se diferencie lo más posible de la saga anterior, así que no esperen volver a meterse en templos o ese tipo de cosas. Igualmente se dijo que la exploración será un elemento importante, pero también habrá muchos nuevos conceptos que por ahora permanecerán en secreto hasta que todo esté un poco más depurado.

A nivel detalle, las ventajas que ofrece la PS2 están más que a la vista y para que se vayan haciendo una idea de los alcances que tendrá esta producción, todas las imágenes de Lara (incluso la que aparece sobre el lado izquierdo de esta página) pertenecen al modelo que estaremos usando durante el juego, que entre otras cosas es notablemente superior al modelo 3D que se aparecía en los pósters, afiches y promociones de todos los títulos anteriores.

Aprovechando las bondades del Emotion Engine de la PS2, la nueva Lara se verá extremadamente real e incorporará detalles sorprendentes, como por ejemplo animación facial, con la que será capaz de hacer gestos, mostrando así diferentes estados de ánimo y toda clase de emociones, que ayudarán en gran medida a darle al juego una atmósfera de película.

Todavía no fue dada a conocer una fecha de salida de la primera de estas nuevas aventuras de Lara, pero teniendo en cuenta que su producción comenzó hace casi 7 meses, es muy probable que todavía falte otro tanto (y tal vez más), para que esté en condiciones de aparecer en público, por lo que habrá que ser pacientes.

Por ahora no hay mucho más que podamos contar al respecto, pero por lo que pudimos ver en las primeras imágenes, parece que éste es uno de los proyectos más impresionantes que actualmente se estén haciendo para Play 2. De todas maneras, esto recién empieza y en cuanto hayan más novedades estaremos ahí para mostrárselas, como siempre...



**Compañía / Distribución:** Squaresoft / EA
**Género:** Acción/Arcade **Fecha de salida:** Primer cuarto de 2001

PlayStation 2

*Sion, a man haunted by a tragic past*
*Within him lies strength and kindness, but also great sorrow*
*All this will change when he meets a girl named Dominique*
*These are the residents of DOG STREET*

# The Bouncer

En estos últimos años, Squaresoft ha sido una de las compañías que ha marcado el rumbo a seguir en muchos géneros, con producciones de la más alta calidad. Fiel a esa tradición, su debut en la PlayStation 2 será algo que marcará un antes y un después en la forma de hacer juegos de acción.

Con The Bouncer, Square está reviviendo un género que entre finales de la década de los ochenta y mediados de los noventa supo acaparar la atención de infinidad de fanáticos y que en estos últimos tiempos casi había desaparecido.

Tomando algunos elementos que caracterizaron a los más grandes y exitosos clásicos de esa época y adaptándolos a las más avanzadas tecnologías, Square está dándole vida a la que probablemente sea una de las más grandes revelaciones de los últimos años y, por lo que hemos podido ver en las primeras versiones de prueba, podemos asegurarles que los resultados son poco más que asombrosos, así que váyanse preparando, porque el año que viene van a babear a lo grande.



## Salvemos a la chica... ¿de nuevo?

Seguramente los más veteranos de ustedes recordarán que en las aventuras de acción de la onda de los viejos y queridos Double Dragon, Final Fight y demás, rescatar a nuestra flamante novia, hermana o amiga de las garras del malo de turno siempre era la razón para hacernos recorrer los más variados escenarios, repartiendo bifes de aquí para allá.

Bueno, parece ser que, por decirlo de alguna manera, la gente de Square ha tomado esta premisa a modo de homenaje y aquí éste será uno de nuestros principales objetivos, aunque a diferencia de sus antepasados la cosa no será tan simple y el tema de la chica únicamente es el pie para un guión muy elaborado, que nada tiene que envidiarle al de un RPG. Por otro lado, y como ya es clásico en esta compañía, nos han asegurado que el desarrollo del juego estará repleto de sorpresas y vueltas de tuerca que lo convertirán en algo único.

En The Bouncer todo comienza en un boliche de mala muerte, cuando por razones desconocidas su propietaria (Dominique), que entre otras cosas resulta ser nuestra entrañable amiga, es secuestrada por una corporación conocida con el nombre de Mikado.

Casualmente nuestros tres protagonistas (Volt, Sion y Kou) trabajaban ahi mismo como patovicas, por lo que desde un primer momento las piñas y el revoleo de todo tipo de objetos pesados no se harán esperar.

Pese a que a simple vista pueda llegar a parecer que The Bouncer puede jugarse de a varios al mismo tiempo, este tipo de opciones únicamente se limitan a un modo especial en el que podremos pelear entre cuatro al mismo tiempo, de una forma parecida a la que se ve en los Power Stone de Capcom.

En este modo, no sólo podremos usar a los tres protagonistas principales sino que además vamos a poder seleccionar a quienes normalmente aparecen como enemigos, muchos de los cuales en un principio estarán ocultos.

Cuando juguemos la aventura en sí, las cosas son bastante diferentes porque, para empezar, este modo está preparado únicamente para un solo jugador y precisamente es aquí es donde entra en juego uno de los conceptos más novedosos.

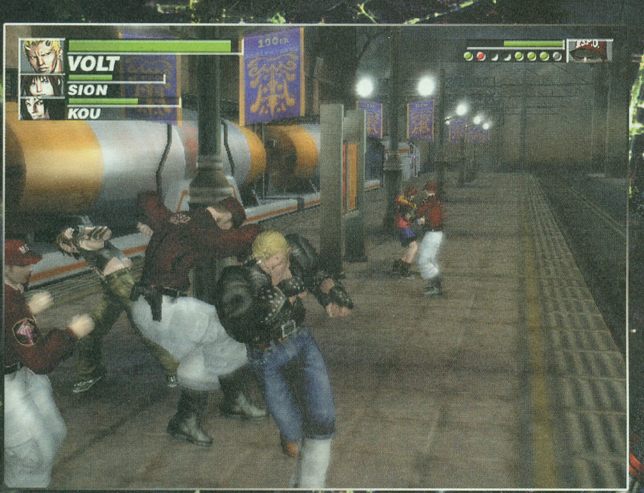
Sin importar qué personaje elijamos, los otros dos protagonistas nos estarán acompañando en todo momento e incluso ellos también podrán intervenir en los combates.

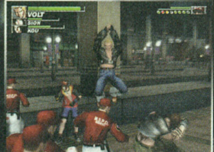
Cada vez que tengamos que agarrarnos a trompadas con alguien, la cámara se centrará en el personaje que estamos controlando, mientras que los otros dos estarán haciendo de las suyas un poco más lejos; lo más interesante del caso es que mediante una serie de comandos muy simples también vamos a poder darles instrucciones a nuestros compañeros e indicarles qué hacer, en caso de que necesitemos su ayuda, cosa que agrega un elemento













estratégico nunca usado anteriormente en un juego de estas características.

Tal vez el detalle más novedoso e ingenioso de The Bouncer sea que en varios momentos del juego podremos cambiar de personaje, pero no precisamente por el hecho en sí de poder cambiar de protagonista en medio de la aventura; lo que resulta verdaderamente innovador en todo esto es que nosotros estaremos viendo el desarrollo de la historia desde la óptica del personaje que estemos usando y, al cambiar de protagonista, pasaremos a vivir cada situación desde el punto de vista de éste último. Gracias al novedoso sistema, el mismo argumento del juego adquiere una variedad que nos permitirá ver acontecimientos diferentes dependiendo de con quién estemos jugando. Incluso los personajes con los que podremos interactuar y la forma de hacerlo cambiará de acuerdo al protagonista que estemos controlando en ese momento.



# The Bouncer toma I... ¡aaacción!

La aventura se desarrollará a lo largo de 9 escenarios principales, en los que estaremos combatiendo todo tipo de enemigos y bichos raros, hechos en base a 12 modelos principales, que con diferentes combinaciones de uniformes, accesorios y armas harán una impresionante variedad, eso, claro, sin mencionar a los enemigos principales.

¡A nivel gráfico, The Bouncer tendrá más que lo necesario para asombrar a todos y posiblemente sea el primer juego en mostrar el verdadero poderío tecnológico de la Play 2 en todo su esplendor!

Si se trata de nivel de detalle, este juego estará usando modelos con una calidad comparable a los que se ven en Dead or Alive 2, sólo que en grandes cantidades; además de esto hay que tener en cuenta que estaremos moviéndonos con total libertad en enormes escenarios completamente interactivos, en los que podremos agarrar o romper infinidad de cosas y que al igual que los personajes tendrán una calidad de la San Flauta.

Por el lado de los efectos especiales es de donde vendrán las mayores sorpresas, ya que hasta que Konami se destape con su nuevo Metal Gear difícilmente creo que podamos llegar a ver un despliegue tan zarpado como el de este juego.

Aquí todo se está haciendo a gran escala y ver cosas como el derrumbe del techo de una estación de trenes, o el estallido de un tanque de agua que inunda el escenario mientras estamos peleando, son sólo algunas de las tantas sorpresas que Square nos tiene preparadas.

Si bien el diseño de los personajes es brillante en todos sus aspectos, parece que el departamento creativo de The Bouncer ha tenido algunas influencias de otros títulos anteriores de Square, en especial de Final Fantasy VIII. Sin ir más lejos, quien vendría a ser el malo más pulenta (Durango C. Mikado) tiene un fuerte parecido al viejo y querido archi rival de Squall en FF8 (Seifer), sólo que con un look un poco más aconchetado.

Pero esto no es una casualidad, ya que uno de los encargados de la difícil misión de crear esos alucinantes personajes que nos harán babear por horas es nada menos que el Sr. Tetsuya Nomura, mejor conocido por su participación en FF7 y FF8.

Al margen de esto, lo que se está logrando con este juego supera por mucho cualquier otra cosa que se haya visto en esta consola hasta el momento; y lo mejor de todo es que impondrá una nueva meta a superar por las grandes compañías, que a la hora de competir no se dan tregua.

A decir verdad, las imágenes que pueden ver en esta nota hablan por sí solas, pero ver el juego en funcionamiento realmente es para quedarse sin aliento, al punto tal de ser una razón con el peso suficiente como para ir pensando en conseguirse la Play 2.

Hoy en día, este proyecto ya está casi terminado y de causar el gran éxito que Square pretende lograr con él, en los primeros meses del año próximo estaremos disfrutando de lo que seguramente se convertirá en el principio de una de las sagas más impresionantes jamás vistas, así que... ¡paciencia y mientras tanto váyanse ahorrando unos manguitos!



# PlaySta



PlayStation 2
MAGICGATE
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD
S400
SONY
PlayStation
SELECT
ANALOG

# ¡Llega la PlayStation 2 americana!

Por Santiago Videla

**Para cuando estén leyendo esta nota, la tan esperada versión americana de la PlayStation 2 ya estará batiendo récords de venta en todo el mundo. Por ese motivo, hemos preparado un informe exclusivo sobre el lanzamiento de la nueva consola para que se enteren todo lo que sucedió en el evento del el 26 de Octubre, junto con todos los títulos que acompañan este espectacular lanzamiento.**

## No se amontonen, no se amontonen que... ¿hay para todos?

Luego de la impresionante fiebre que el lanzamiento de esta máquina despertó en Japón a principios de año, era lógico pensar que en el resto del mundo pasaría algo similar, algo que para mucho antes de la fecha clave ya estaba causando preocupación entre todos aquellos ilusionados con la espectacular consola. Pese a que, meses atrás, algunos comunicados de prensa por parte de Sony aseguraban que tenían la capacidad para cubrir sin problemas la enorme demanda que obviamente tendría la PlayStation 2, el fantasma de la escasez de pronteo se convrtió en una triste realidad, muy especialmente porque Sony tan sólo consiguió entregar poco más de 500.000 unidades de los 2.000.000 que habían proyectado para el 26 de Octubre.

Esta escasez se ve agravada por el hecho de que la mayoría de estas 500.000 consolas ya ha había sido vendida por distintos planes de pre-venta de diferentes comercios en Internet, o en los mismos negocios, razón por la cual se espera que en los primeros meses luego de su lanzamiento sea bastante difícil conseguir una de estas máquinas fuera de los Estados Unidos. Como consecuencia, hace poco más de un mes que las denominadas "Pre-orders" han sido cerradas en todos los lugares que las ofrecían, por otro lado, en las ifinitas colas que hay frente a los comenrcios que todavía tienen algunas PS2 en existencia ya ocurrieron incidentes con algunas agarradas a trompadas y algunos robos a los desprevenidos afortunados, tal y como sucedió en Japón.

Ante este inconveniente, Sony reconoció que sus proyectos han sufrido varios retrasos, pero también aclaró que sus instalaciones están trabajando a todo vapor para tratar de solucionar el problema lo antes posible y supuestamente podrían estar en condiciones de entregar unas 100.000 máquinas por semana a partir de mediados de Noviembre. De acuerdo con esto, Sony confía en que llegarán a tener aproximadamente 1.300.000 unidades en la calle para fin de año, siempre y cuando no sufran algún otro retraso de último momento.

Como se podrán imaginar, no sólo las consolas PS2 americanas se han agotado prácticamente desde el vamos, sino que la peor parte de esto se la llevaron los accesorios, porque según con lo comentado por varios comercios dedicados a la venta "Online", la gran mayoría de los que han reservado sus máquinas lo han hecho con un control adicional y varios Memory Cards, por si las moscas, cosa que desde luego se ha repetido en los negocios comunes que a pesar de todo consiguieron tener algunas consolas en su stock.












## Algunos detalles de último momento

En medio de todo el revuelo que está armando la Play 2, aquí les comentamos lo que finalmente está incluido con el paquete que viene con cada PlayStation 2:

Además de la consola y los distintos cables para conectar la alimentación, el audio y el video, cada PS2 vendrá acompañada con un control Dual Shock 2 y un Memory Card, accesorio que originalmente no estaba incluido... ¡bien por Sony!

Como se anunció desde un principio, las versiones americanas de la Play 2 cuentan con un espacio para que podamos incorporarle un disco rígido, pero todavía no se sabe a ciencia cierta qué clase de discos rígidos serán. Supuestamente podremos usar rígidos comunes, como los que se usan en PC, pero todavía no se hizo ningún comentario sobre el tema, ni del software que sacará provecho de esta clase de accesorios.

A diferencia de la Dreamcast de Sega, estas consolas no incluyen un módem en el paquete original, sino que será un accesorio que se venderá por separado; desafortunadamente tampoco se hicieron anuncios específicos sobre el periférico en cuestión y todavía no se sabe si existirán módems comunes para esta consola o si sólo serán módems de banda ancha.

Con respecto al tema Internet, Sony aclaró que ya está en marcha un ambicioso proyecto para crear una red de banda ancha (alta velocidad), que permitirá a los usuarios de Play 2, jugar por Internet sin sufrir los múltiples problemas que presentan las conexiones con modems tradicionales o bajar archivos, como por ejemplo: Videos, imágenes o música en formato MP3 tal y como se hace con una PC, claro que para esto, el disco rígido será imprescindible.

También aclaró que armar semejante infraestructura es un proceso complicado, por lo que se espera que, con suerte, la red de Sony pueda llegar a entrar en servicio para fines del año que viene, igualmente, vayan haciéndose a la idea que un accesorio de este tipo no será algo barato, sin contar lo que saldrá el abono al servicio y eso sin mencionar que esto difícilmente pueda llegar a implementarse en nuestro país, a menos claro que Sony decida expandirse a Sudamérica, cosa que por comentarios recibidos por parte de la compañía, por ahora se ve más como una utopía que como un proyecto, aunque siempre hay esperanzas de que algun día cambie la cosa cambie... esperemos.

En la actualidad, casi ningún juego de PlayStation 2 está diseñado para soportar conexiones a Internet y, por lo que sabemos, ninguno de los más de 300 títulos que están en etapa de desarrollo contarán con este soporte. Esto se debe a que Sony recomendó a las distintas compañías que trabajan con Play 2 a esperar a que la dichosa red de banda ancha esté en funcionamiento, para tratar de minimizar los problemas a la hora de llevar las cosas a la práctica.

Tal es así que las versiones para Play 2 de juegos que en PC están especialmente diseñados para jugar On Line, como por ejemplo Unreal Tournament, serán actualizadas mediante un "Patch", que probáblemente se instalará en el disco riguido y que servirá para sacar provecho de este servicio cuando esté listo para ser utilizado en forma masiva.

Como habíamos aclarado meses atrás, la versión americana de esta consola lleva los "drivers" o controladores para reproducir DVD incorporados en el hardware de la máquina, en lugar de estar en el Memory Card.

Si tienen pensado aprovechar su capacidad para reproducir DVD, les recuerdo que por las características de la máquina sólo se pueden ver películas de zona 1 (o sea las que vienen en inglés) o en su defecto las que sean multizona.

En lo que los muchachos de Sony estuvieron un poco flojitos es en no incluir ninguna clase de CD con demos y ese tipo de cosas en el paquete de la Play 2 americana, y supongo que no es por falta de plata.

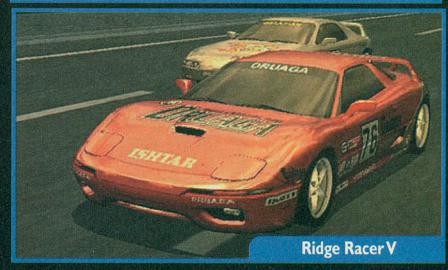
Podría haber estado piola que junto con la máquina aunque más no sea hubiesen incluido algún título propio, como ser el ya conocido Fantavision, por el simple hecho de que este título en particular más bien parece un demo de las prestaciones de la máquina y como juego no vale ni el CD que ocupa, pero en fin... ellos sabrán.


MGS2: Sons of Liberty


Summoner



Tekken TAG Tournament



Ridge Racer V

## Aquí están, estos son...

A continuación, les vamos a mostrar todos los títulos que acompañan este lanzamiento, junto con una descripción de los más importantes, y además les vamos a mostrar todo lo que se viene para los meses de noviembre, diciembre y enero.

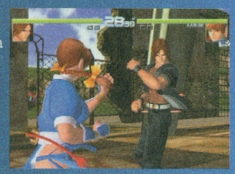
En este primer cuadro verán todos los juegos que están disponibles en el momento del lanzamiento, así que vayan preparándose.

### • Ridge Racer V (Namco)

Directamente desde los talleres de Namco, la versión americana del que hasta hoy en día es considerado como el mejor juego de carreras para Play 2, ocupa uno de los primeros puestos en la grilla de salida de este lanzamiento.

Hasta el momento, pocos son los títulos que han logrado aprovechar eficientemente los recursos de esta máquina y no hace falta recalcar que si son fanáticos de las carreras, éste es uno de esos que por aquí llamamos "obligatorios".

### • Dead or Alive 2 (Tecmo)



Superior en todos los aspectos a Tekken Tag Tournament (menos en la cantidad de personajes) y con algunas mejoras con respecto a su par para Dreamcast, éste es el mejor juego de pelea que se puede conseguir en la actualidad para la nueva máquina de Sony.

Si bien todavía todos estamos esperando a que la gente de Namco se juegue y haga una versión de Soul Calibur (o una continuación) para esta máquina, Dead or Alive 2 ofrece acción a todo trapo, con gráficos de primera línea y algunas de las señoritas más exuberantes y pulposas que el mundo de los videojuegos haya dado a luz.

### • Summoner (THQ / Volition)

Mundialmente conocidos por algunos grandes éxitos en el mundo de las PC (como la serie Freespace, entre otros), los muchachos de Volition nos traen un RPG de acción que promete ser algo único en su estilo.

Por lo que se puede ver, Summoner se perfila como otro de esos clásicos que no abundan, así que es bueno que lo vayan teniendo en cuenta.

### • Silpheed: The Lost Planet (Working Designs / Game Arts)



Pese a pertenecer a un género como el de los juegos de naves, que muchos creían en extinción, Silpheed es una producción brillante, que demuestra que cuando hay pilas de por medio, todo es posible.

Sacando provecho al máximo de la capacidad de la Play 2, este juego tiene algunos de los gráficos y efectos más increíbles que hayamos visto en Play 2, que automáticamente lo convierten en una excelente elección para cualquier aficionado a este tipo de juegos.

### • Unreal Tournament (Infogrames / Epic Games)

Esta es una conversión de uno de los juegos de acción en primera persona más espectaculares que existen actualmente en PC.

Con una amplia variedad de modos para un solo jugador, este título ofrece acción a más no poder, que por supuesto viene acompañada por gráficos y efectos que son dignos de verse.

Lo mejor del caso es que cuando Sony ponga en funcionamiento su red, Epic anunció que distribuirá un agregado, que aquellos que tengan disco rígido podrán instalar fácilmente, para poder jugar en modo "Multiplayer" por Internet.

### • Armored Core 2 (Agetec / From Software)

Este juego de combate entre robots gigantes es otra de las grandes promesas que llegan a los Estados Unidos en el lanzamiento de la Play 2.

Basándose en un estilo muy similar al de juegos de la onda de Virtual On (Dreamcast) o Macross Plus (PlayStation), este juego ofrece diferentes modos de juego repletos de acción, tanto para uno o dos jugadores, y es otro de los grandes candidatos para figurar en la lista de los imperdibles.



## Los otros...

- Dynasty Warriors 2 (Koei)
- ESPN International Track & Field (KCEO)
- ESPN X Games Snowboarding (Konami)
- Eternal Ring (Agetec / From Software)
- Evergrace (Agetec / From Software)
- FantaVision (SCEA)
- Gun Griffon Blaze (Working Designs / Game Arts)
- Kessen (Electronic Arts / Koei)
- Madden NFL 2001 (EA Sports)
- Midnight Club: Street Racing (Rockstar Games / Angel Studios)
- Moto GP (Namco)
- NHL 2001 (EA Sports)
- Orphen (Activision / Kadokawa Shoten)
- Q-Ball Billiards Master (Take 2 Interactive)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)
- Real Pool (Infogrames)
- SSX (Electronic Arts)
- Silent Scope (Konami)
- Smuggler's Run (Rockstar Games / Angel Studios)
- Street Fighter EX3 (Capcom)
- Surfing H30 (Take 2 Interactive)
- Swing Away Golf (Electronic Arts / T&E Software)
- Tekken Tag Tournament (Namco)
- TimeSplitters (Eidos / Free Radical Design)
- Top Gear Daredevil (Kemco)
- Wild Wild Racing (Interplay / Rage Software)
- X-Squad (Electronic Arts / EA Square)

En el cuadro que sigue van a ver todos los juegos que están oficialmente confirmados hasta el mes de abril del año que viene.

## Lanzamientos de noviembre

**• FIFA 2001 Major League Soccer (EA Sports)**

El primer título de la aclamada serie FIFA en Play 2 llega para sorprendernos a todos con una calidad gráfica pocas veces vista en un juego de fútbol, cosa que sumada a la impresionante jugabilidad y la enorme variedad de opciones que caracterizan a esta saga, seguramente dará como resultado un súper clásico para no dejar pasar.



- Disney's Donald Duck Goin' Quackers (Ubi Soft / Disney Int.)
- F1 Racing Championship (Ubi Soft / Video System)
- Gradius 3 & 4 (Konami)
- NASCAR 2001 (EA Sports)
- Rayman 2 Revolution (Ubi Soft)
- Super Bust-A-Move (Acclaim Entertainment / Taito)
- The Sky Odyssey (Activision)
- Theme Park Roller Coaster (Electronic Arts)
- World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)

## Lanzamientos de diciembre

**• MDK 2: Armageddon (Interplay / BioWare)**

Sin lugar a dudas uno de los juegos de acción más alucinantes de todos los tiempos, que arrasó con todo en Dreamcast y PC. Según lo comentado por BioWare, en Play 2 este juego tendrá una serie de mejoras y novedades con respecto a sus versiones anteriores, que mejorarán todavía más este juego que ya de por sí es impecable.



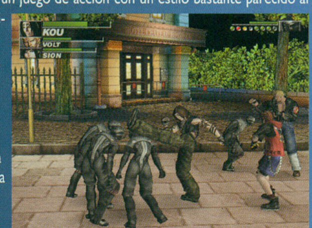
- Army Men - Air Attack 2 (3DO)
- Army Men - Sarge's Heroes 2 (3DO)
- Carrier Morphed (Jaleco)
- Formula 1 2000 CE (EA Sports)
- NBA Live 2001 (EA Sports)
- Oni (Rockstar Games)
- Star Wars Starfighter (LucasArts)
- Warriors of Might & Magic (3DO)

## Lanzamientos entre enero y abril de 2001

**• The Bouncer (Square EA / Square/Dream Factory)**

Este juego promete ser la primera gran revelación de la Play 2, mostrando un despliegue tecnológico nunca antes visto. Viniendo de una compañía con una trayectoria como la de Square, es posible que la versión final incluso sea muy superior de lo que se mostró hasta ahora.

The Bouncer es un juego de acción con un estilo bastante parecido al de los grandes clásicos de antaño, como por ejemplo Double Dragon o Final Fight, que nos permitirá tomar parte de una sorprendente aventura con acción y piñas a granel.




- 4 X 4 Evolution (Gathering of Developers)
- All Star Baseball 2002 (Acclaim Sports)
- Army Men - Vikki's Adventures (3DO)
- Dark Angel Vampire (Metro 3D)
- Driving Emotion Type-S (Square EA / Square)
- ESPN MLS Game Night (Konami)
- Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
- Gran Turismo 3 (SCEA / Polyphony Digital)
- High Heat Baseball 2002 (3DO)
- Kengo (Crave / Lightweight)
- NBA Hoopz (Midway)
- Onimusha: Warlords (Capcom)
- Star Wars Super Bombad Racing (Lucas Learning)
- Tiger Woods PGA Tour 2001 (EA Sports)
- Ultimate Fighting Championship (Crave)
- World Destruction League: WarJetz (3DO)

## Unas últimas palabras

A pesar de que los títulos cinco estrellas que aparecieron con el lanzamiento de la nueva consola de Sony casi pueden contarse con los dedos de una mano, la potencia de su hardware sin lugar a dudas la colocarán en poco tiempo entre las líderes del mercado.

Como dije anteriormente, en la actualidad hay más de 300 títulos en etapa de producción, muchos de los cuales se perfilan como clásicos de aquellos, y con el tiempo la calidad de los juegos mejorará notablemente, ya que por ahora son mu pocas las compañías que pueden llegar a mostrarnos esta máquina funcionando a pleno.

Hay que tener en cuenta que desarrollar un proyecto para esta máquina no es una tarea sencilla y por lo tanto es muy posible que recién a mediados del año que viene podamos empezar a apreciar realmente de lo que es capaz. Por ahora, la PlayStation 2 es una excelente elección, que a un plazo no muy largo empezará a dar sus frutos y a pesar de la feroz competencia que tendrá que enfrentar, todo parece indicar que mantendrá el liderazgo que hasta ahora es propiedad de su antecesora.

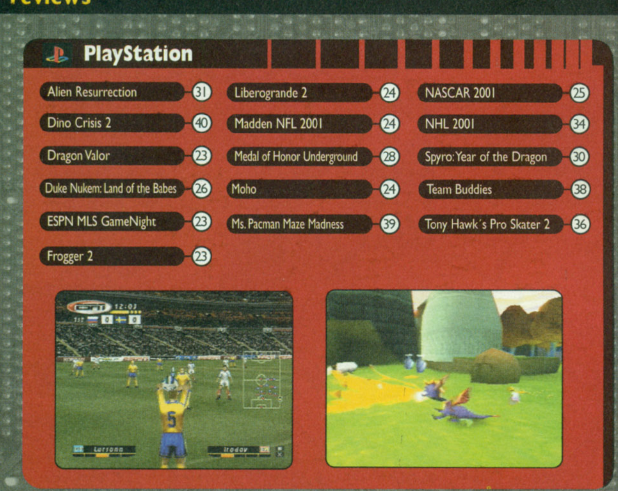
Esperamos que esto les sirva para sacarse cualquier duda que pudieran tener al respecto y estén atentos, porque en cualquier momento hay más novedades.

# Final Test
reviews

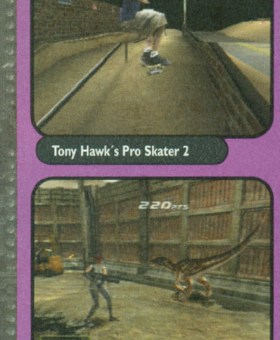


## PlayStation





## Lo mejor del mes

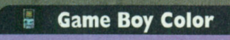


Tony Hawk´s Pro Skater 2



Dino Crisis 2

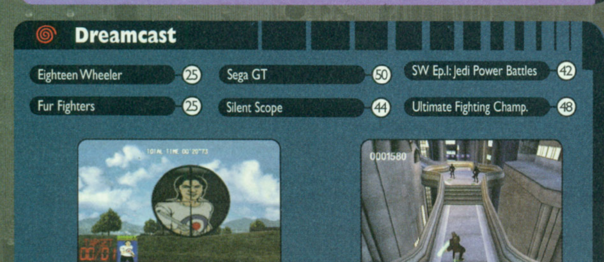
## Game Boy Color



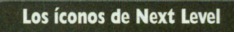


## Dreamcast





## Los íconos de Next Level



**PlayStation**
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

**Nintendo 64**
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADADORES

**Dreamcast**
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

## Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

### (100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad. Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

### (89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

### (79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

### (69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

### (59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

### (49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

### (39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



PlayStation 

PlayStation 

# ESPN MLS GameNight



**Por Diego Vitorero**

Imagínense por un momento que toman Winning Eleven 4 y le ponen la camiseta de la MLS -Major League Soccer- y la de 62 equipos internacionales de los cinco continentes; bueno, eso es ESPN MLS GameNight. Hace pocos meses salió al mercado ISSP 2000 Evolution, el cual es exactamente igual a este juego con la licencia de ESPN. La jugabilidad es lo mejor y lo más importante que tiene ya que, al provenir del juego de Komani, es garantía total de diversión para los amantes de los buenos simuladores del deporte más popular. Las opciones de juego, interface -en inglés, no en japonés-, y todo lo que tenga que ver con los menú de configuración son las mismas que en su par nipón pero adaptados a la liga americana de soccer. Al igual que pasaba con ISS, en MLS GameNight los partidos se desarrollan con una velocidad levemente menor a la de WE4, por más que lo configuremos para que los encuentros se desarrollen con la velocidad máxima; esto no será de importancia ya que tiene todo para divertir por largas horas. Algo que le va en contra es que los nombres de los jugadores para equipos internaciones no son los verdaderos, entonces si jugamos con Argentina, por ejemplo, en pantalla veremos como nombre "Bartisto" en vez de "Batistuta", y el comentarista -Luis Omar Tapia, de la ESPN- dice "número nuevo" y no el nombre del jugador; esto último también pasa si la voz del relator está en inglés. O sea, si ya tienen WE4 para nada se justifica gastar unos morlacos en este título licenciado por el líder mundial en deportes, a menos que lo quieran para hacer un poco de bulto entre su colección de CD´s.




Compañía / Distribución: ESPN / Konami
Dirección de Internet: www.espnthegames.com
Género: Fútbol

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Jugabilidad. Opciones

Lo Peor: Algunos nombres de jugadores no son los reales

**83%**

# Frogger 2: Swampy´s Revenge



**Por Maximiliano Ferzzola**

Viejas glorias que retornan. Alegrías de antaño que vuelven. Recuerdos que florecen. Remakes que le dicen... desvergonzados atentados contra la nostalgia, les llamaría yo. ¿Por qué no dejar lo que fue bueno como un meloso relato para nuestros nietos? ¿Por qué atentar contra nuestra buena voluntad? Hasbro es la respuesta, por supuesto... una de las compañías más atrevidas y despreocupadas del mercado. Desde que tengo el placer de estar en la editorial, Hasbro no hace más que mandar estúpidos juegos que no le interesan a nadie. Mediocres y poco inspirados la mayoría. Pero Hasbro se metió en un territorio que a mí personalmente me duele. El primer Frogger para Play fue un error. El segundo una barrabasada. Y no es que sea muy distinto, pero no se deben cometer dos veces los mismos errores. En Frogger 2: Swampy´s Revenge tendremos que ir con la rana saltarina por diferentes niveles en 3D con la misión de rescatar a nuestros hijos batracios secuestrados por el lagarto al que antaño le saltábamos en el lomo. El planteo sigue siendo similar: Frogger salta para una dirección o la otra, Frogger muere si algo lo pisa o si se cae a algún precipicio. Y bajo esos parámetros deberemos recorrer niveles en donde la muerte está a la vuelta de la esquina y el ingenio es el arma principal. Los gráficos son muy feos aunque coloridos. Los soniditos, sólo eso... soniditos. La jugabilidad bastante precaria. Y el juego en general bastante aburrido. Una rana que debe ser rica en milanesa, pero en la Play aburre y exaspera. Un atentado contra nuestra memoria, que con poco criterio se puede dejar jugar. ¡Dejen a los muertos en paz, por favor! ¡Dejen que vivamos de recuerdos que es más lindo que desenterrar viejas glorias y descubrir lo podridas que están!



Compañía / Distribución: Millenium Interactive / Hasbro Interactive
Dirección de Internet: www.hasbrointeractive.com
Género: Aventuras

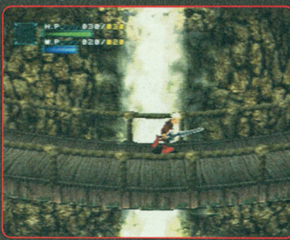



Lo Mejor: El Frogger de la vieja Atari

Lo Peor: ¿Leyeron la nota?

**48%**

# Dragon Valor

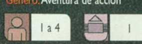


**Por Santiago Videla**

Cuando tuve la oportunidad de ver la primera versión de este juego meses atrás (en japonés, por supuesto) y a pesar de que no pintaba como la gran revelación, daba la impresión que por lo menos valdría la pena jugarlo, porque viniendo de una compañía como Namco, se suponía que algo interesante debería tener. Después de haber tardado más de lo previsto, la versión americana finalmente llegó a nuestras costas, pero desafortunadamente lo que en un principio parecía prometedor terminó siendo una gran decepción.
Dragon Valor es una especie de aventura de acción, con algunos elementos típicos de los RPG, que no termina convenciendo demasiado ni como aventura, ni como juego de rol.
Si bien el argumento tiene un par de puntos interesantes, como ser que la historia se desarrolla a través de varias generaciones y en determinado momento pasaremos a jugar con el hijo del protagonista y así sucesivamente, el problema es que el guión no está muy bien explotado y por momentos parece medio como tirado de los pelos. A eso hay que agregarle que los gráficos no ayudan demasiado y la variedad de movimientos que tienen los protagonistas es bastante escasa, por lo que en poco tiempo la acción puede llegar a tornarse plomiza, por lo que es recomendable armarse con una buena dosis de paciencia antes de intentar terminarlo... en fin, una pena.



Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Aventura de acción




Lo Mejor: La secuencia de presentación

Lo Peor: Cansa con facilidad

**58%**




## Liberogrande 2




**Por Diego Vitorero**

Namco no se especializa en producir juegos de deportes, pero con Liberogrande 2 nuevamente queda demostrado que son capaces de hacer cosas muy entretenidas y originales cuando se lo proponen. La mecánica del juego es básicamente la de cualquier juego de fútbol, pero la gran diferencia radica en que nada más podremos dirigir un sólo jugador y no todo el equipo como en otros juegos similares. Esto hace que no siempre tengamos control del partido, ya que lo único que vemos en pantalla es al jugador que decidimos controlar antes de comenzar con el encuentro. Es como jugar un partido con nuestros amigos ya que en algunos casos la acción transcurre lejos de nuestro alcance visual y tendremos que mantener nuestra posición a la espera de que nos llegue alguna pelota. Igualmente, en la mayoría de los casos nuestros compañeros comandados por la máquina nos elegirán para darnos el balón, así que no es tan aburrido como muchos piensan. En el menú principal podremos elegir las siguientes opciones: un partido de exhibición, comenzar una liga mundial y tratar de ganar la copa Liberogrande o la internacional. También es posible crear un jugador y asignarle las aptitudes físicas y técnicas que creamos convenientes para luego utilizarlo en los partidos. Uno de los puntos desfavorables es que la cámara rota casi de forma permante, lo cual lleva apareado confusiones y mareos instantáneos. Liberogrande 2 es tan original y bueno como su primera versión, y una vuelta de tuerca para los juegos de fútbol tradicionales.




Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.co.jp
Género: Fútbol

1 a 2 | 1 a 3

Lo Mejor: Sigue siendo original como el primero

Lo Peor: La cámara giratoria marea un poco

**79%**

## Madden NFL 2001

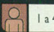



**Por Diego Vitorero**

La actual temporada de la NFL en los Estados Unidos está al rojo vivo y, como es costumbre para estas fechas, todas las compañías largan sus juegos basados en uno los deportes que más fanáticos mueve en ese país. EA Sports no fue la excepción y nos trae (presten atención) el mejor juego de Football Americano jamás echo para PlayStation. Madden NFL 2001 no tiene contra en su categoría dentro de la consola de Sony. El único que puede hacerle un poco de sombra es NFL 2K1, de Sega Sports para Dreamcast. Desde los gráficos, pasando por los modos de juego, sonido, comentarios, opciones y principalmente jugabilidad, tienen más que suficiente para considerarlo el clásico de los clásicos dentro del género. Lo único que puedo criticarle, es que dada la cantidad de ítems que tienen los menús de opciones y configuración, y todo lo que podemos cambiar dentro de un partido contando las jugadas, formaciones, estrategia y demás, no lo hace el juego más aconsejable para aquellos que no tienen mucho práctica en el tema. Yo, con toda humildad, entiendo todo lo que el juego trae (de hecho juego Football Americano hace tres años), pero soy consiente de que hay muchos que pueden frustrarse rápidamente. Casi me olvido, también trae una sección de "Fichus", las cuales se irán habilitando a medida que vayamos jugando partidos y haciendo otras cosas y, de esa forma podrán tener una mega colección con cartas de los jugadores más famosos de la liga ¿Qué cosas elegirían para llevarse, si los dejaran varados en una isla desierta? Yo escogería quedarme el CD de Madden NFL 2001, además de una buena rubia, claro.




Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Football Americano

 1 a 4   1 

Lo Mejor: EA Sports y John Madden

Lo Peor: Novatos en el tema, abstenerse

**90%**



## Moho

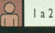



**Por Rodolfo A. Laborde**

En Moho tenemos que dirigir a un organismo mitad cibernético, mitad pelota, que debe pelear contra otros seres de iguales características a lo largo de diez prisiones que se subdividen, a su vez, en cuatro o más arenas. El premio: nada menos que la libertad. Mientras combatimos de la mitad para arriba usando los puños, garrotes, espadas y varias armas más que nos van habilitando a lo largo del juego, con la bocha que nos pusieron como piernas tendremos que pasar entre obstáculos, subir y bajar rampas, esquivar montones de trampas, etc. Cada arena es una competencia diferente, algunas de lucha, otras por tiempo y hasta carreras (con sopapos de por medio), lo que evita en cierta manera la monotonía. Si no terminamos con éxito estas fases no podremos pasar al siguiente nivel y por ende, no seremos libres. Como verán, la historia en Moho es completamente lineal y de lo más simple. Los controles no son mucho más complicados. Se pueden resumir en tres botones, uno para saltar, otro para acelerar y el tercero para golpear a nuestros enemigos. El juego también cuenta con un modo para dos jugadores.
Así y todo, Moho tiene sus cosas: tiempos de carga que se tornan molestos por lo lentos, niveles demasiado cortos, más aún si tenemos en cuenta que hay que pasarlos con éxito en más de una oportunidad para poder llegar a las prisiones del final del juego. En general Moho no tiene ninguna característica que lo destaque y es por eso que me atrevería a decir que tenemos ante nosotros un título totalmente olvidable.




Compañía / Distribución: Lost Toys/ Rockstar Games
Dirección de Internet: www.rockstargames.com
Género: Acción/ Plataformas

 1 a 2   1 

Lo Mejor: El tema de la bola es original

Lo Peor: No se destaca en nada

**56%**

PlayStation 

Dreamcast 

Dreamcast 

## NASCAR 2001



**Por Diego Vitorero**

A medida que voy descubriendo toda la nueva serie de EA Sports para este año, me voy dando cuenta de que no hay muchos cambios con respecto a pasadas versiones en cada una de las sagas. NASCAR 2001 no es la excepción. Desde el menú principal podrán acceder a opciones como comenzar una nueva temporada en forma individual o de a dos y una carrera rápida. Si bien el juego tendría que ser puramente un simulador de dicha categoría, no lo es, ya que la física del auto no fue emulada como tendría que ser para sentir el mando y el vértigo arriba de uno de estos bólidos; esto no quiere decir que el juego sea malo ni mucho menos, porque que brinda mucho entretenimiento. Otra de las cosas que le restan algo de atractivo es la parte sonora, donde la baja calidad con la cual fueron emulados los sonidos del motor, frenadas y choques hacen que este ítem deje bastante que desear. NASCAR 2001 también nos permite escoger entre algunos de los 39 pilotos de la actual temporada como son Terry Labonte o Jeff Gordon, además de poder correr cualquiera de los 34 circuitos disponibles, diseñados a partir de los reales.

Cada vez que quieran empezar una carrera de campeonato podrán ajustar la parte técnica del vehículo suministrándole la presión de aire que crean conveniente a las cubiertas, ajustando la dureza de la suspensión o determinando la cantidad de combustible para salir a la pista, entre otras cosas. Si la intención es sentirse como Tom Cruise en Días de Trueno, con NASCAR 2001 podrán lograrlo.



Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Carrera de autos






Lo Mejor: Diseño en general. Jugabilidad

Lo Peor: Pocos cambios. Sonido

**79%**

## Fur Fighters



**Por Maximiliano Ferzzola**

Era un día tranquilo en la isla (demasiado tranquilo según la lenta y aburrida presentación) pero se necesitaba una excusa para hacer un videojuego. ¡Entonces por qué no usar la clásica del tirano que quiere conquistar al mundo! Como los Fur Figthers (un perro, una especie de ardilla, un canguro, una gata, un bebe dragón y un pingüino) eran veteranos en esto de desmembrar muñecos de felpa enemigos, el gato maloso con ansias de dominación mundial rapta a la familia de estos bichos para asegurarse que no se pondrían en su camino, pero lo único de lo que se aseguró fue que los Fur Figthers se encabronaran más que nunca y lucharan para rescatar a los suyos.

FF parece un FPS (shooter en primera persona); de hecho tiene mucho del género, pero no lo es ¡Y saben por qué? ¡Porque no está en primera persona! Y eso, mis amigos, es el principal problema de este juego. Porque la perspectiva en tercera persona que luce no ayuda para nada a su jugabilidad. A veces nuestro personaje obstruye a los que tenemos que apalear. Más de una vez nos caeremos como bolsa de papas en las partes de saltar. Otra contra es el sonido: no se distingue en nada y en vez de voces tendremos un extraño guchiguchi que los protagonistas hacen cuando hablan (?). De todas maneras, Fur Figthers no es mal juego, puede proveernos moderadas horas de entretenimiento. Los gráficos zafan y los puzzles son todo un desafío para nuestras mentes interactivas. Pero si hay algo que se destaca en todo el juego es el modo Multiplayer (increíblemente, éste sí ofrece la opción en primera persona) bastante entretenido y adictivo. A pantalla dividida podés pegarte de lo lindo con hasta cuatro amiguetes. Lo dicho, un juego lindo que entretiene pero nada más, con un modo multiplayer que lo salva de perder unos puntitos extra.



Compañía / Distribución: Bizarre Creations / Acclaim Ent.
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Aventuras / Acción




Lo Mejor: El Multiplayer

Lo Peor: ¿Y la primera persona? El sonido

**62%**

## Eighteen Wheeler




**Por Diego Vitorero**

No siempre las conversiones de juegos que en su versión de salón son un éxito, resultan de lo mejor en consolas, sin importar qué tan idénticas sean al original y ése es precisamente el caso de Eighteen Wheeler. Pese a que en su versión de salón este juego está causando furor en Japón y en el resto del mundo, en Dreamcast está destinado a terminar como uno más del montón, precisamente por el simple hecho de que es idéntico a su versión de salón y no ofrece absolutamente nada más.

Si bien la idea de correr a 120 Km/h en un enorme camión, pasándole por encima a cualquiera que se quiera hacer el loco e incluso atravesando casas resulta atractiva en un principio, estamos ante un juego que de haber contado con algunos agregados y unos cuantos niveles más en lugar de tan sólo los cuatro escenarios del modo Arcade y otros tantos del modo Versus y Score Attack. De los gráficos, no me puedo quejar, porque realmente son de primera y los modelos de los vehículos son muy impresionantes, especialmente la cabina de los camiones vista desde adentro. El único problema es que al ser camiones tan pesados, los escenarios no son muy complicados para poder adaptarse a la poca maniobrabilidad de nuestros vehículos. Salvo algunas mejoras que obtendremos al completar las etapas de Bonus, las opciones ocultas brillan por su ausencia, por lo que este juego sólo es recomendable para los fanáticos de BJ y compañía.




Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade de carreras




Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es ultra-mega corto

**64%**



# Duke Nukem: Land of the Babes

**Por Maximiliano Ferzzola**

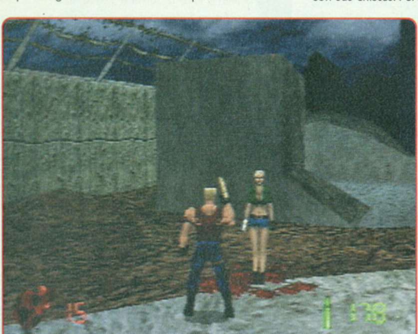
Seres extraterrestres mutantes raptaron a todas las mujeres del mundo para transformarlas en esclavas! Hay que hacer algo y pronto. Y... ¡¿Qué hombre no arriesgaría su vida, su alma y su honor por tan noble tarea?! Porque, muchachos, seamos sinceros, las mujeres nacieron para complicar nuestras vidas, pero... ¿Qué haríamos sin ellas? ¡Demonios, mi existencia no tendría significado! Así que, yo por lo menos, si alguna vez me encuentro en la posición de Duke, no lo pensaría dos veces y haría lo necesario para resolver la situación. Aunque haya que viajar por el espacio-tiempo, aunque tenga que enfrentarme con hordas de mortíferos monos, cerdos y mutantes asesinos, aunque tenga que arriesgar mi preciosa vida en cada recodo de ese mundo futurista... YO, MadMax Ferzzola, os los juro, féminas lectoras, no descansaré hasta socorrer a cada una de ustedes. Porque si pasa como en Land of the Babes, que una raza alienígena con sed de conquista mundial rapta a todas las mujeres en un futuro distante, y yo debería, como debe hacerlo Duke en este nuevo juego, rescatarlas de las cochinas manos invasoras, pueden contar conmigo. Porque, desgraciadamente, Duke se queda corto en este arcade 3D que no es ninguna maravilla, ni mucho menos.

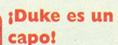



## Un juego con el Ego muy hinchado

¿Se acuerdan de Duke Nukem: Time to Kill? Bueno, este Land of the Babes es exactamente igual. Y eso no es nada bueno, porque tengan en cuenta que Time to Kill es un juego bastante viejito que, ya por aquél entonces, usaba un engine pasado de moda. Land of the Babes es como los dinosaurios, interesante pero una pieza de museo, al fin y al cabo. Gráficamente, este nuevo Duke Nukem apesta, los gráficos son más bien simplones y cuadrados, muy poco coloridos, con texturas que no son ninguna maravilla y una resolución tirando a baja. El apartado sonoro es el que más se destaca aunque sin alevosía; a veces Duke se zarpa feo con sus chistes. Pero, y al contrario de lo que todos creíamos por la inminente salida de Evil Dead, el chorro de Duke le sigue robando las frases al inmortal Ash. ¡No hay derecho! Les juro que me da bronca... Los controles son bastante toscos pero no inadecuados. Bah, en Duke Nukem: Land of the Babes nada es brillante, pero resulta entretenido en dósis pequeñas y sin demasiadas pretensiones. Incluso el Multiplayer que tiene es IGUAL al de Time to Kill y, sincerémonos, un deathmatch entre dos jugadores puede resultar muuuy aburrido.

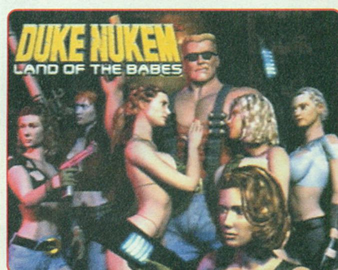




## ¡Duke es un capo!

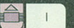
A pesar de todos estos errores, que como ya vieron son muchos, hay algo que sostiene el juego y lo hace aguantable, y, ese algo, es Duke. Ok, el chabón puede robarles las frases a Ash, puede tener el ego más grande del universo, puede ser más tosco que un gorila y más duro que una piedra, pero se encarga de arrancarnos una sonrisa con las giladas que dice. No será el mejor personaje en el mundo de los videojuegos pero tiene lo suyo.




Redondeando, Duke Nukem: Land of the Babes es un juego que está apenas sostenido por su carismático personaje. A los fanáticos de la saga les puede llegar a gustar, el resto seguramente encontrará opciones mejores.

Compañía / Distribución: 3D Realms / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Arcade 3D



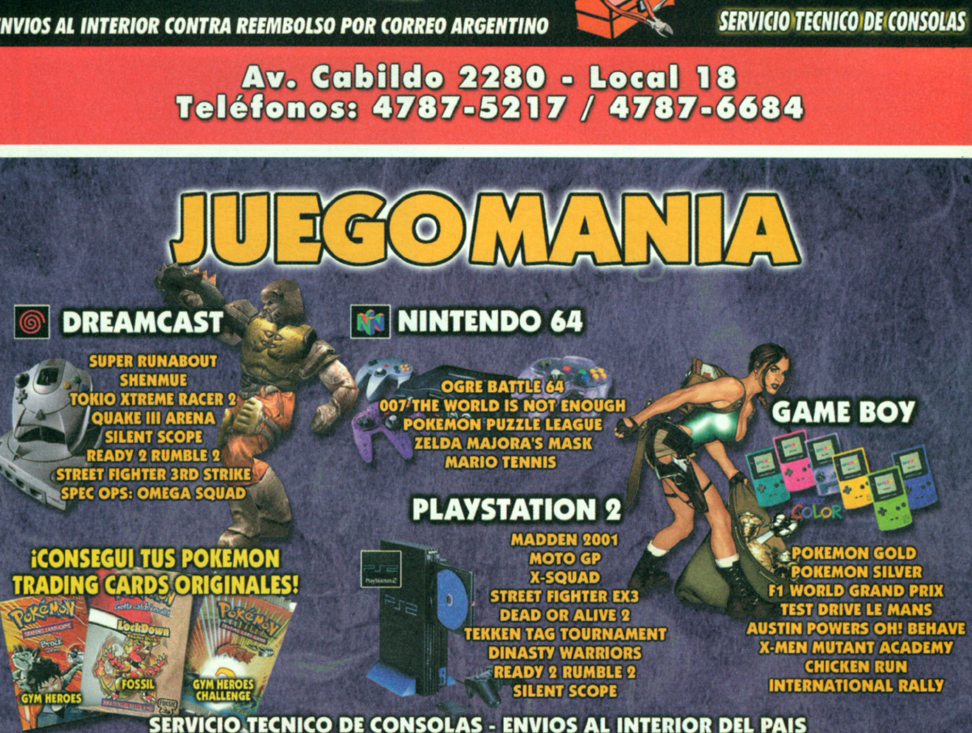





Lo Mejor: Duke y su humor

Lo Peor: Bastante anticuado todo





JUEGOMANIA
DREAMCAST
SUPER RUNABOUT
SHENMUE
TOKIO XTREME RACER 2
QUAKE III ARENA
SILENT SCOPE
READY 2 RUMBLE 2
STREET FIGHTER 3RD STRIKE
SPEC OPS: OMEGA SQUAD
NINTENDO 64
OGRE BATTLE 64
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH
POKEMON PUZZLE LEAGUE
ZELDA MAJORA'S MASK
MARIO TENNIS
GAME BOY
PLAYSTATION 2
MADDEN 2001
MOTO GP
X-SQUAD
STREET FIGHTER EX3
DEAD OR ALIVE 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
DINASTY WARRIORS
READY 2 RUMBLE 2
SILENT SCOPE
POKEMON GOLD
POKEMON SILVER
F1 WORLD GRAND PRIX
TEST DRIVE LE MANS
AUSTIN POWERS OH! BEHAVE
X-MEN MUTANT ACADEMY
CHICKEN RUN
INTERNATIONAL RALLY
¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!
GYM HEROES
FOSSIL
GYM HEROES CHALLENGE
SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS



# Medal of Honor Underground

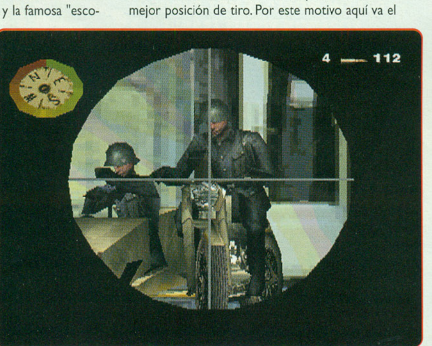



**Por Martín Varsano**

A los pocos minutos de jugar Medal of Honor Underground (de ahora en más MOHU, para ahorrar munición, ¿vió?) nos dimos cuenta que la amenaza de las hordas nazis no se remontaban a la época del primer título de la saga. No, muchachos; la heroína de MOHU (Manon, que supo tener un rol secundario en el predecesor) ya le volaba el casquito a los germans mucho antes, o por lo menos eso es lo que la gente de Dreamworks nos quiere hacer creer. ¡Esto es lo que yo llamo liberación femenina!

## ¡Oh, Paris!

Como dijimos anteriormente, la acción de MOHU transcurre un poco antes de los hechos acontecidos en el primer Medal of Honor. En esta ocasión son los franceses los que deben limpiar su territorio de los seguidores de Adolfito, que en esta ocasión se vienen con todo: Tanques y hasta tándems de motos con el archifamoso sidecar. Obviamente, Manon contará con un arsenal muy variado para deshacerse de estos patanes: El ya conocido rifle sniper, y la famosa "escoba" (así llamamos cariñosamente en la Editorial al viejo y querido bazooka). Un consejo: Traten de cuidar la munición, especialmente en los modos de dificultad más elevados, ya que en muchas ocasiones me ví utilizando el cuchillo desesperadamente, mientras los alemanes me propinaban una balacera digna del lejano oeste.
En las siete misiones que componen el juego, nuestra heroína recorrerá los más variados niveles a través de toda Europa, realizando esas tareas arriesgadas en las que podremos nuestro pellejo en peligro: Destruir panzers y provisiones, y por qué no recuperar al mismo tiempo valiosos documentos secretos, que si cayeran en manos equivocadas pondrían en peligro la vida de nuestros seres queridos... ¡Snif!

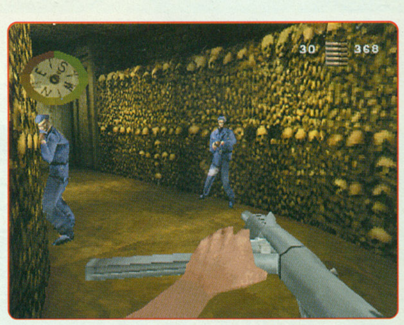


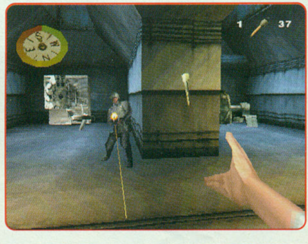

## Behind the music

Como siempre, merece una mención especial todo lo concerniente al sonido de MOHU. Al igual que su predecesor, el juego contiene unos efectos realmente memorables, como por ejemplo los alemanes berreando por los altoparlantes de la ciudad algo que a nuestros oídos suena muy parecido a "revienten a esa piba que nos está molestando", mientras la música hace lo suyo para ponernos los pelos de punta en el momento adecuado. Un aplauso para Dreamworks.

## Estos alemanes no son tan tontos como los de Combate

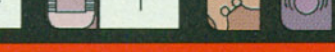
Al igual que en el primer juego, nuestros enemigos cuentan con una inteligencia artificial que en la mayoría de los casos cumple un rol más que aceptable, exeptuando algunas ocasiones en donde se encuentran dos soldados, y aunque le llenemos la panza de agujeros al primero, el otro ni pestañea... ¿O será que se llevaban realmente mal? Igualmente no importa, ya que en la mayoría de los encuentros con las hordas germanas nuestros enemigos actuarán de una manera más que correcta, buscando cubrirse detrás de las paredes, o eventualmente salir corriendo para buscar una mejor posición de tiro. Por este motivo aquí va el segundo consejo, amiguitos: Precaución. Siempre es mejor mirar detenidamente el lugar donde vamos a entrar, para no tener que encontrarse ante la incómoda situación de verse superado numéricamente.
Como pueden ver, todo viene bien hasta este punto del review. Ahora viene el gran dilema: MOHU, al ser igual que el primer título de la saga, tiene una ventaja y una contra. Si les gustó el primer Medal of Honor (a mí me pareció realmente interesante), MOHU es un digno sucesor, con una historia bien contada -aunque hubiera estado de perillas que entre misión y misión hubiera habido alguna escenita generada por computadora, en vez de un poco entretenido discurso de nuestro superior- y un diseño de niveles acertado... Pero si el primer juego no te llamó la atención, no vas a encontrar absolutamente nada en Medal of Honor Underground que te haga poner el CD dentro de la Play. Lo que no es malo, ya que no todos los juegos pueden satisfacer a la mayoría de los jugadores, pero si lo tuyo son los arcades en primera persona (que sabemos bien dentro de la querida PSX no abundan), MOHU es un excelente exponente de lo que todavía se puede lograr en la vetusta consola de Sony.

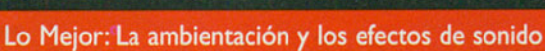



Compañía / Distribución: Dreamworks Interactive / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Acción en primera persona





Lo Mejor: La ambientación y los efectos de sonido

Lo Peor: No difiere demasiado del original

**81%**



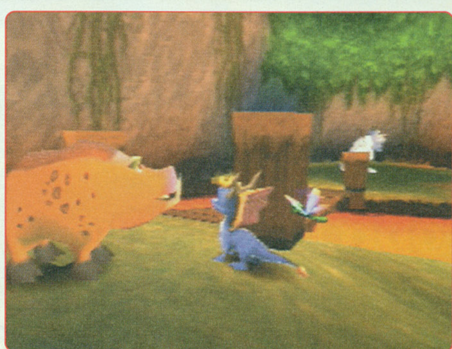
# Spyro: Year of the Dragon

**Por Draconiano Ferzzola**

Sí, niños y niñas, viejos y viejas, muchachos y muchachos, gente linda... ¡Spyro ha vuelto por más! Y pese a quien le pese, este nuevo título de la saga, el tercero para ser exacto, es de lo más divertido y disfrutable. Con sus lindos y coloridos gráficos, con sus personajes tan cutes y agradables, con una jugabilidad envidiable y con sus simpáticos sonidillos, el pequeño Spyro ya ha conquistado el corazón de muchos en la editorial. Levemente superior a sus anteriores entregas, Spyro the Dragon y Spyro 2: Ripto's Rage!, Spyro: Year of the Dragon es lo que se dice un juego dinámico y divertido. Ajá, sí, señor, sí lo es...

## ¡Se chorearon los huevos!

Una de las fallas que se le puede encontrar a la tercera parte de la saga del Dragoncito púrpura es la ingenuidad total que rodea cada aspecto del juego y que, en ocasiones, tiende a ser un poquitín fácil. Esto se debe, en parte, a que toda la serie Spyro apunta a un público tirando a chiquitín. Una de las muestras más palpables de la ingenuidad del título queda en evidencia a partir de la historia: "Era una tarde apacible, en donde todos los Dragones del reino se tiraron panza arriba a pegarse una siestita al calorcito del sol. Tal ocasión fue aprovechada por la malvada hechicera Bianca, una brujita bastante cute y estúpida, para secuestrar a todos los huevitos Dragón y llevárselos a otra dimensión. Como el único que pasaba por el agujerito que comunica una dimensión de otra es Spyro, los Dragones le piden que rescate a sus hermanitos y los traiga de vuelta. Y, por supuesto, nuestro adorable Dragón bebé accede con valentía ¿No es lindoooo?". Y así, Spyro deberá recorrer mundo tras mundo en la búsqueda de esos tan preciados huevos de Dragón, que por supuesto están muuuy bien escondidos.



## Spyro y sus amiguitos

Por el camino, Spyro se irá cruzando con muchas criaturitas y algunas de ellas accederán a ayudarlo. Por eso es que en algunos niveles podremos controlar otros bichitos aparte del simpático Dragón. Un canguro, que salta que da miedo y pega patadas con sus grandes patazas, un pájaro que tira bazookazos y vuela como todo pájaro lo hace, son dos buenos ejemplos de aquellos que se van a unir a nuestra cruzada. También, entre niveles, se nos irán presentando pruebas que, de superarlas, seremos premiados con un lindo huevo. En una de esas pruebas tendremos que, al mejor estilo Tony Hawk, subirnos a un skate y andar por una pista a máxima velocidad mientras pateamos lagartijas; en otras tendremos que correr contra mariposas o hacer soles artificiales... son todas muy copadas. El sistema de niveles es igual al de los juegos anteriores. Tendremos que ir habilitando, a través de la adquisición de huevos, nuevos niveles hasta que hayamos adquirido gran cantidad de huevos (la mayoría de ese lugar) y podamos abrir la puerta que comunica a otro mundo, con nuevos niveles, no sin antes pelear con el jefe del nivel.



Pocas son las novedades que encontrarán en este Spyro aquellos que hayan jugado las versiones anteriores. Los gráficos se han retocado un poquito, los soniditos siguen siendo igual de copados, la jugabilidad siegue siendo, lejos, el mejor apartado del juego, y la diversión está garantizada. Spyro sabe hacer los movimientos de costumbre, o sea que salta, carga contra los enemigos, planea, nada bajo el agua cual pez y muchas otras cosas que irán descubriendo en el transcurso del juego. Las voces de los personajes reflejan a la perfección el carácter de cada uno y los niveles están muy bien diseñados. Aunque los jugadores expertos preferirán, de seguro, otro título para poner a prueba su talento, estoy seguro que con Spyro: Year of the Dragon se van a divertir de lo lindo. Salvando tal inconveniente y la ingenuidad general del juego, este Spyro es puro disfrute.

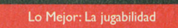
Compañía / Distribución: Insomniac Studios / SCEA
Dirección de Internet: www.insomniacstudios.com
Género: Aventura/acción












Lo Peor: ¡Muy fácil, che!

**84%**



# Alien Resurrection

**Por Santiago Videla**

Originalmente pensado como un juego de acción en tercera persona, varias postergaciones, cientos de cambios en el diseño y la incorporación de nuevos conceptos dieron como resultado, para sorpresa de muchos, un impresionante arcade visto en primera persona, que de no ser por un par de baches bastante importantes, podría haber sido lo mejor de su categoría en PlayStation.

## En el espacio nadie te escuchará gritar

Han pasado un par de siglos desde que la teniente Ripley y su inesperada pasajera se mandaron ese espectacular clavado de espaldas hacia al acero hirviente, que marcó el final de la tercera película de la saga, hecho que pareció terminar con los planes de la poderosa corporación que pretendía usar a los mortíferos alienígenas como arma. No dispuestos a tirar la toalla, siglos de investigación dieron su fruto y en una enorme nave militar se inició un proyecto mediante el cual se logró reproducir a nuestra desafortunada protagonista usando las más avanzadas técnicas de clonación.

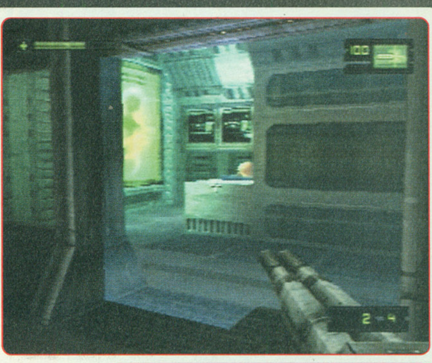


Lejos de ser la buena acción del día, el objetivo del experimento fue recuperar al embrión que Ripley llevaba en su interior en el momento de su muerte, cosa que se logró exitosamente (o al menos eso parece) y ahora, junto a un grupo de rebeldes, nuestra misión será tomar el papel de la inmortal teniente, para tratar de terminar de una vez por todas con los molestos visitantes.



## Exprimiendo la Play

Pocos son los juegos de acción en primera persona que existen hoy en día en Play, pero a pesar de que la mayoría son muy buenos (Medal of Honor, Quake II) ninguno ha logrado una atmósfera y una ambientación tan increíble como la que tiene este juego, no por nada se recomienda jugarlo con poca luz.



Con escenarios que son una reproducción fiel a lo visto en la película, Alien Resurrection logró sorprenderme, porque además de la espectacular calidad y nivel de detalle de los gráficos y los efectos, en todo momento el movimiento fue prolijo y salvo muy contadas excepciones, prácticamente nunca perdió velocidad, pese a las limitaciones que tiene esta consola, sobre todo cuando se la exige de esta manera.

Técnicamente hablando, Alien Resurrection es uno de los juegos más sorprendentes que me han tocado ver en Play y tranquilamente podría haberse convertido en el más grande clásico de este género, pero no se si será por un error o que realmente lo hicieron a propósito, los muchachos de Fox se mandaron una macana importante, que puede hacer que muchos fanáticos terminen dejándolo a un lado.



## Cómo echar a perder un buen juego en una sencilla lección

Si bien en el aspecto técnico Alien Resurrection es prácticamente intachable, su jugabilidad es bastante cuestionable, porque lejos de ser una experiencia que se deje disfrutar, este es nada menos que uno de los juegos más inhumanamente difíciles y frustrantes que haya tenido la oportunidad de ver (N.de.E: hecho para aliens).

Al comenzar a jugar, me encontré con un primer nivel amigable, que mayormente estaba hecho para darme la posibilidad de acostumbrarme a los controles y a operar interruptores o ese tipo de cosas, al mismo tiempo, al principio se pueden ver algunas escenitas prearmadas que empiezan a generar el espectacular clima del juego.

Hasta aquí todo venía bien, pero tan pronto como entré en el segundo nivel, la cosa se puso como si en realidad hubiese pasado directamente al último, ya que lo que antes era una jugabilidad aceptable se convirtió de repente en la dificultad más implacable, que tan solo me daba un mínimo margen de error.

El primer problema que descubrí además de que los molestos y durísimos aliens son capaces de eliminarnos en segundos y obligarnos a repetir el nivel casi desde cero, es que al pasar de misión misteriosamente perdemos algunas de las armas que tenemos (por lo general las más importantes), quedando así casi indefensos ante enemigos que no perdonan.

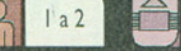
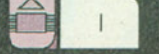


Una vez que un alien nos tiene enfrente, no hay forma de que podamos escapar de él y si son más de uno la cosa se complica, por lo que tendremos que repetir cada nivel una infinidad de veces hasta que nos aprendamos el punto exacto en donde aparece cada criatura y tratar de eliminarlas antes de que nos alcancen. Para empeorar un poco más las cosas, las municiones que encontramos a lo largo del juego son extremadamente escasas, por no decir que prácticamente hay una bala para cada bicho.

Pero esto no es todo, porque en los niveles más avanzados, nos encontraremos con las simpáticas arañitas (Facehuggers) que se encargan de infectar a los humanos y, si nos llegan a tocar, pondrán un huevo de alien en nuestro interior y tan sólo tendremos menos de 30 segundos para encontrar un medikit especial que nos permita removerlo, de lo contrario... Game Over de una.

Como broche de oro, la existencia de lugares para grabar el juego es casi inexistente, lo que nos exige una paciencia sobrehumana, lo que todavía da más bronca, especialmente porque el juego es excelente, así que, a pesar de todo, si creen que tienen paciencia a prueba de todo, les recomiendo que aunque sea traten de verlo.

Compañía / Distribución: Fox Interactive
Dirección de Internet: www.foxinteractive.com
Género: Arcade en primera persona

 1 a 2  1 

**Lo Mejor:** Los escenarios, la ambientación

**Lo Peor:** Es super-ultra-mega-recontra-archi-jodido

**86%**

LLEGARON LAS CARTAS Y MUÑECOS DE DIGIMON!

TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA

LLEGO LA PSONE!

TODAS LAS NOVEDADES

GRAN VARIEDAD DE MUÑECOS!

# POWER® ALL

SIEMPRE MAS

EL MEJOR PRECIO

LA MEJOR ATENCION

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS



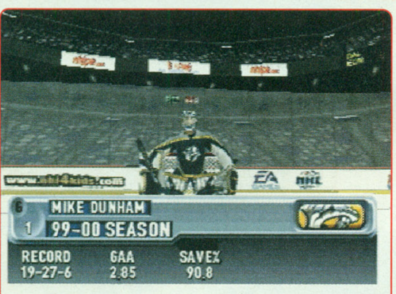

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR

VISITANOS EN INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR



# NHL 2001




**Por Diego "Ice" Vitorero**

El hockey sobre hielo de alto impacto vuelve a la consola de Sony de la mano de los que en esta disciplina son los que más saben, EA Sports.

Cabe aclarar que no ha sufrido muchos cambios con respecto a pasadas versiones, pero aun así, la saga más popular en juego de hockey de EA sigue dominando en el gélido mundo de los deportes virtuales para PlayStation.

## Fuego en el hielo

Si miran las estadísticas finales de un partido, notarán que la cantidad de tiros al arco está muy por arriba de lo que podemos ver en un partido de liga por televisión; algo que me desconcierta año tras año ya que creo que es una exageración total. Con esto quiero decir que NHL 2001 nuevamente está orientado al estilo arcade más que al de la simulación, un aspecto que a muchos les gustará ya que la acción y adrenalina se mantienen a lo largo de todo el partido; es una ida y vuelta constante lo que causa una terrible adicción.

Otra de las cosas que le quitan algo de calidad, es que todavía sigue habiendo algunas fallas en la IA (Inteligencia Artificial) de los jugadores. Además de lo que pasaba en NHL 2K, que los jugadores se aglomeraban frente al arco para hacer de tapón, ahora también se suman algunas fallas cuando atacamos. El tema es que cuando hacemos la combinación de botones para ordenar la ofensiva o defensiva, pocas veces da resultado la táctica de juego estipulada. Por ejemplo: en ataque, cuando queremos que algunos de los jugadores nos acompañen para anotar un tanto, no siempre resulta de la manera que quisiéramos, ya que muchas veces cada uno hace lo que se le da la gana y en otras ocasiones llegamos al arco contrario prácticamente solos. Con el equipo en defensiva pasa algo parecido en cuanto a la forma que queremos que se ordene para defender.

Todo lo escrito antes no quiere decir que el juego sea malo, ni mucho menos; es más, aún mantiene todo el vértigo, modos de juego y opciones que caracteriza a la saga, y seguramente es por eso que todos los adeptos a los deportes bajo cero lo eligen como una compra segura al momento de renovar sus bateas.

En cuanto a la forma en la que podemos jugarlo están las clásicas y necesarias: Un partido de exhibición, una temporada completa de 29, 58 u 82 partidos, una serie de los play-off, torneo y una sesión de penales.










Todo sea por llegar a la final del campeonato y ganar la preciada copa Stanley.

Algo que tengo que admitir que fue optimizado, es la física del tejo; ya que tiene más roce con el hielo y a su vez rebota y se desliza con mayor realismo que en versiones pasadas.

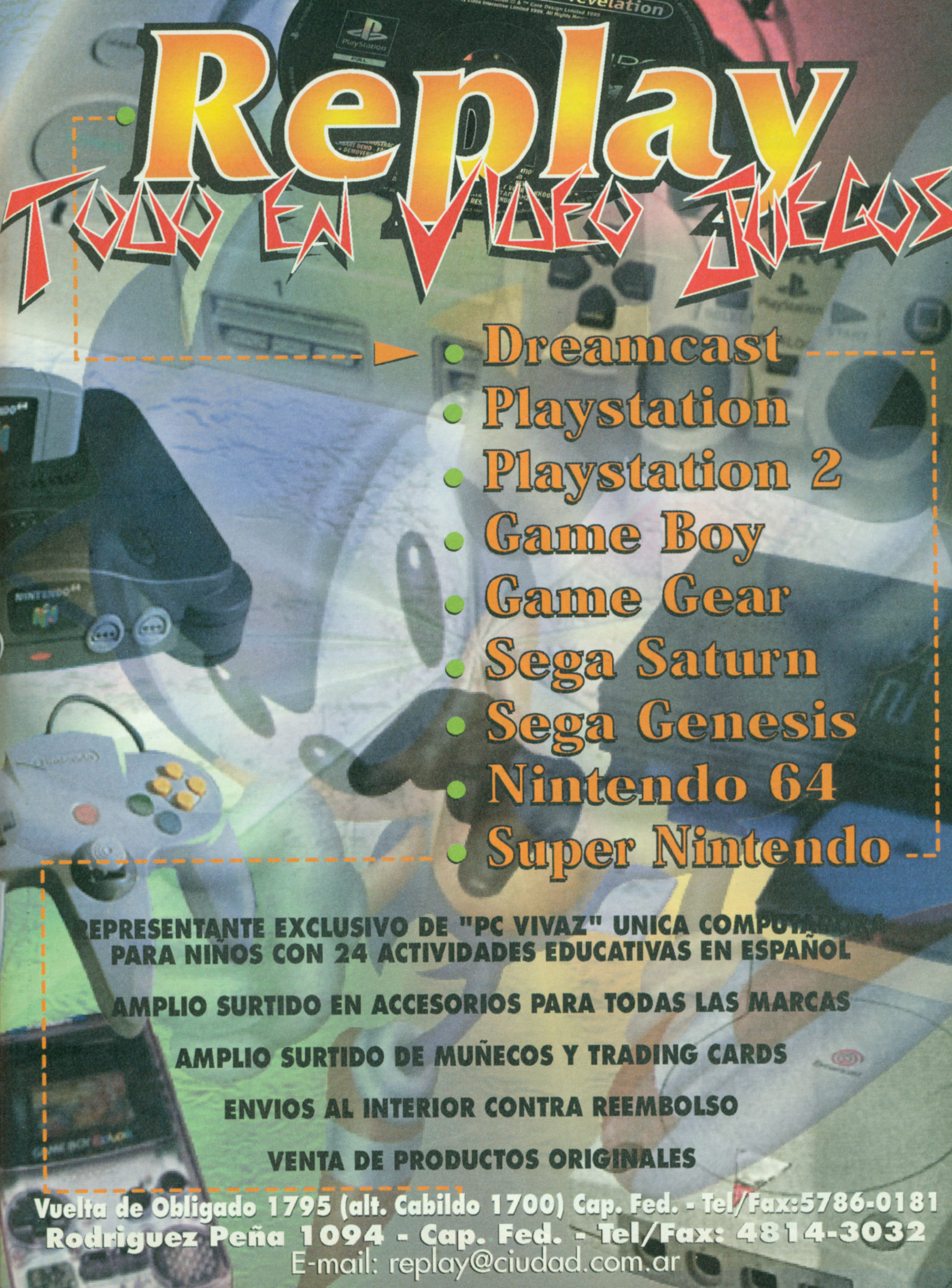
Como era de esperarse, los gráficos de NHL 2001 fueron exprimidos al máximo sacándoles todo el provecho para que nuevamente sea uno de los puntos más destacables. Los modelos de los competidores mantienen en la mayoría de los casos las caras verdaderas extraídas de los jugadores originales de la liga americana. Los reflejos en el piso congelado, y detalles como el salpicado de hielo cuando los patines rozan contra éste, le dan un gran atractivo en esta área.

Al momento de leer este Final Test, la súper consola de Sony, la PlayStation 2, ya estará a la venta en los locales de los EE.UU., y NHL 2001 para dicha consola también estará disponible para poder deleitarnos con un juego que promete mucho. Tuve la oportunidad de ver unos videos de NHL 2001 para PlayStation 2 que me dejaron boquiabierto ya que aprovecha al máximo las aptitudes técnicas de la nueva consola de Sony.

Es obvio que NHL 2K1 para PlayStation no es nada comparado a lo que será la versión para Play 2, pero quédense tranquilos que entretiene, y mucho.




85%


Replay
TODO EN VIDEO JUEGOS
Dreamcast
Playstation
Playstation 2
Game Boy
Game Gear
Sega Saturn
Sega Genesis
Nintendo 64
Super Nintendo
REPRESENTANTE EXCLUSIVO DE "PC VIVAZ" UNICA COMPUTADORA
PARA NIÑOS CON 24 ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN ESPAÑOL
AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS PARA TODAS LAS MARCAS
AMPLIO SURTIDO DE MUÑECOS Y TRADING CARDS
ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO
VENTA DE PRODUCTOS ORIGINALES
Vuelta de Obligado 1795 (alt. Cabildo 1700) Cap. Fed. - Tel/Fax:5786-0181
Rodriguez Peña 1094 - Cap. Fed. - Tel/Fax: 4814-3032
E-mail: replay@ciudad.com.ar

# Tony Hawk´s Pro Skater 2

**Por Diego Vitorero**

No me equivoqué, juro que esta vez no me equivoqué. Esta vez fui certero en mis predicciones. En el First Approach de Tony Hawk´s Pro Skater 2 escribí: "...creo que TH2 será mejor que su predecesor, algo realmente muy difícil de superar"... y sí, Neversoft lo hizo de nuevo. ¡Sí! Los malditos lo hicieron de nuevo, no se cómo, pero lo hicieron. ¡Neversoft nuevamente nos trae el mejor juego de Skateboarding de todos los tiempos! YEAH! Estoy tan contento de tener esta nueva entrega que no tienen una idea lo loco que estoy. Mi vida ha cobrado sentido nuevamente. Ahora sí, ya puedo morir en paz. Ya he visto todo lo que tenía que ver.

## THPS Rules

Creo haber jugado varios juegos de skateboarding, desde aquel 720° de los fiches, pasando por Trasher, Street Sk8er2, Grind Session y el reciente MTV Sports: Skateboarding, y no hay nada que hacerle, cuando una compañía pone todo para que un producto salga como se merece los resultados están a la vista.

Vamos por partes, TH2 tiene tantas cosas para explicar que no sé por dónde empezar.

Este nuevo TH2 tiene muchas variantes con respecto a la primera versión. La jugabilidad y adrenalina que produce se mantienen prácticamente intactas, lo cual no es malo ya que estas áreas se llevaban casi todos los puntos, y más si tenemos en cuenta que han sido optimizadas levemente.

Los modos de juego no han sufrido cambios, nuevamente el principal es el Carrer mode. Pero esta vez no habrá que recolectar cintas de video para desbloquear los niveles superiores, en esta ocasión tendrán que juntar dinero. El vil metal será el encargado de darnos acceso a los niveles que se van sucediendo. Para acumular plata, tendremos que cumplir objetivos según el mapa, ¡pero alto ahí! Ahora los objetivos no serán sólo cinco como ocurría en el anterior TH, ¡ahora tenemos diez, sí, leyeron bien, diez objetivos por pantalla! Los cuales varían según el trazado y a su vez hay otros que son comunes para cualquier pantalla.

Entre los objetivos principales puedo enumerar los siguientes: juntar las letras para formar la palabra "Skate", conseguir una cierta cantidad de puntos antes de que se acabe el tiempo, encontrar algún objeto secreto, voltear barriles de aceite, hacer una prueba determinada y una infinidad más que en algunos casos dependerá del mapa en el que estemos. Una vez que hayan juntado una cierta cantidad, podrán habilitar pantallas; por ejemplo, para acceder al segundo trazado, habrá que juntar $1000 mangos, para el tercero $3000 y así sucesivamente. Pero hete aquí que para seguir en carrera, no solo tendrán que juntar plata, ya que en dos oportunidades, para pasar a la siguiente fase, se verán obligados a ganar alguna medalla -ya sea la de oro, plata o bronce- en una competencia internacional. Muchos se preguntarán si el dinero gana-

















do sirve sólo para acce-der a pantallas; desde ya les digo que no, también nos servirá para comprar aptitudes físicas del competidor, aprender nuevas pruebas y adquirir un mejor equipamiento. Imagínense que si el personaje que comandamos tiene las mismas aptitudes para hacer un ollie o mantenerse en el aire, al comenzar el juego, y las pruebas que puede hacer son las mismas que al principio, por ende no nos serán de utilidad ya que el puntaje que otorgan es bajo para los niveles superio-res en comparación con los niveles iniciales. Cuando necesitemos hacer mucho puntaje en una pantalla, nos será prácticamente imposible ya que los dos minutos que tenemos para hacerlo no nos permitirán sumar una buena cantidad de puntos. Tony Hawk´s Pro Skater 2 cuenta con los skateboarders más famosos del mundo. Mr. Hawk, Chad Muska y la inclusión del legendario Steve Caballero le dan un gran atractivo en conjunto a la calidad con la que fueron hechos. Para los que no quieren jugar con alguno de los personajes que trae el juego, pueden crear uno desde cero. Hacerlo es tan simple como servirse un vaso de agua, solo tendrán que ponerle un nombre, elegir el color de pelo, remera, pantalones y listo, nuestro muchacho extremo estará preparado para pegarse toda clase de golpes.

## M'hijo el ingeniero

Y aquí viene uno de los grandes atractivos que tiene esta tan esperada secuela. ¡Un editor de niveles para construir el trazado de nuestros sueños!

Disponemos de nada más ni nada menos que 145 objetos divididos en 18 categorías. Entre los más importantes hay rampas, barras, escaleras, pasamanos, bancos, diferentes tipos de piso, plantas y una va-riedad que ni se imaginan. Si tienen fiaca de armar una sala de pruebas, no se hagan problema: el editor en cuestión trae 49 par-ques pre-diseñados y listos para usar, sólo hay que seleccionarlos y ya. Y hay más, si no les gusta alguna zona de los trazados que trae el juego, pueden editarlo a su gusto y guardarlo en la tarjeta de memoria para su posterior uso. Y como si esto fuera poco, también es posible cambiar la estética lateral del área donde colocamos los objetos, ya que cuenta con cuatro motivos diferentes para hacer que la apariencia cambie sustancialmente.

Cabe destacar asimismo que el CD trae una demo de Mat Hoffman Pro BMX, el próximo producto de Neversoft basado en competencias de bicicletas free style.

Otra de las cosas que subrayar es la parte sonora del juego, en donde los sonidos del skate fueron pulidos al punto de sentirse mucho más reales que antes. Y como no podía ser de otra manera, la música ha sido totalmente renovada con más harcored y trash del que se pueden imaginar. Temas como "Bring The Noise" de Anthrax, "Guerilla Radio" de Rage Against The Machine o "You" de Bad Religion hacen que una dosis extra de adrenalina corra por nuestras venas.

Por si todavía no les quedo claro, Tony Hawk´s Pro Skater 2 es el mejor juego de skateboarding para PlayStation y, sin miedo a equivocarme, está entre los diez mejores juegos para Play de todos los tiempos.

No importa el género que les guste. No importa si toda su vida jugaron juegos de rol o juegos de acción, si son de mente abierta tienen que probarlo. THPS2 es uno de esos juegos para cualquier jugador que se jacte de serlo. Si no me creen pregúntenle a Don "MadMax" Ferzzola, quien quedó atónito cuando comenzó a jugarlo, y eso que él siempre fue de jugar muchos RPG y ahora está enviciado al punto que no puede parar. Tienen dos opciones, lo compran o no lo compran. Si optan por la primera no se van a arrepentir, y si eligen la segunda les doy mi más sentido pésame, no tienen idea de lo que se pierden.

Así que díganme: ¡Ustedes, amigos lectores! ¡Locos por los juegos y deportes extremos! De qué lado... ¡ESTÁN!







Para los que quieran conocer todos los secretos de Tony Hawk´s Pro Skater 2, los invito a pegarse una vuelta por **www.datafull.com**. En la parte de juegos del sitio podrán encontrar, en breve, una amplia guía estratégica y de movimientos para aprovechar al máximo todo el poder que tiene el nuevo título de Neversoft.

Compañía / Distribución: Neversoft / Activision
Dirección de Internet: www.neversoft.com
Género: Skateboarding

1 a 2 | 1 a 5

Lo Mejor: Jugabilidad. Diseño de los escenarios

Lo Peor: No dormir por jugarlo

**94%**



# Team Buddies

Por Rodolfo A. Laborde

Esta es la triste -pero interesante- historia de un planeta poblado por unos bichitos con forma de pastilla que vivían felices y unidos, hasta la llegada de los invasores, que les enseñaron una cosa que hasta ese momento desconocían: las armas. Había una vez un mundo habitado por unas simpáticas criaturitas de nombre Buddies, que gozaban de la vida bailando y pasándola de lo mejor, sin importar si el Buddy de al lado era amarillo, rojo, verde o azul. La cuestión es que un día el sol se oscureció por la llegada de una enorme nave que tapó el cielo, dejando a los pobres bichitos en penumbras. Lejos de lo que cualquiera hubiese imaginado, de esta nave gigantesca empezaron a caer montones de cajas, la gran mayoría rojas, unas pocas azules. Mientras tanto, los Buddies miraban atemorizados y con desconfianza todo lo que ocurría, pero sin poder hacer nada al respecto. Por accidente (y como seguramente esperaban los desgraciados de la nave) un Buddy descubrió que dentro de las cajas había unos extraños objetos que destruían a sus semejantes. Los que estaban cerca, pobres inocentes, lo imitaron. Y los que vieron a estos últimos decidieron hacer lo mismo. En menos de lo que canta un gallo el planeta pasó a ser un descontrol. Los Buddies empezaron a darse leña entre ellos, como si de un juego se tratase. Ese fue el comienzo del fin de la paz para los pobres Buddies.

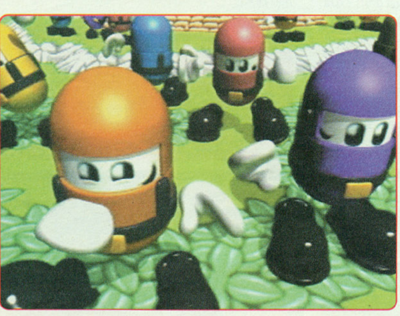


## ¿De qué color querés ser?

En el comienzo nos toca elegir uno de los equipos de Buddies y pelear contra los otros grupos a lo largo de toda una serie de misiones que, supuestamente, traerán la paz al otrora feliz planeta. Pero la cosa no pasa por disparar y matar a los contrarios solamente. Es algo más complicado de lo que aparenta. Y me atrevo a decir que esa complicación es la que hace de Team Buddies un juego a tener muy en cuenta.

Empezamos las misiones desarmados, por eso es indispensable recoger todas las cajas que podamos y llevarlas a un lugar específico para transformarlas en armas -pasando desde Uzis y Bazookas hasta Tanques- o en más compañeros para nuestro equipo. Dependiendo de la manera en que acomodemos las cajas, lo que obtendremos luego. Por ejemplo, si ponemos una caja encima de otra y la pateamos, de la caja saldrá un nuevo compañerito. Si ponemos cuatro cajas juntas conseguiremos una bazooka y con una sola caja una Uzi. Pero todavía hay más: existen dos tipos de cajas, rojas y azules. Las rojas son las normales pero si a éstas las combinamos con una azul (que no son tan comunes que digamos) tendremos un súper compañero nuevo, una Uzi mucho más potente o un tanque al que no se lo puede parar con nada.



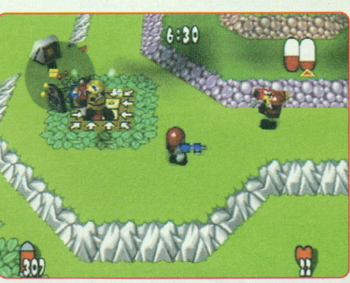



En un principio puede que les resulte difícil acostumbrarse a los controles, dar órdenes a los otros Buddies, pelear contra los del otro equipo y cambiar de un bichito a otro. Por suerte, Psygnosis se nos adelantó y puso a nuestra disposición un modo Training (práctica) para irnos acostumbrando a los controles, aprender a tirar cajas, manejar los tanques, etc. ¡Bien, Psygnosis!

Un modo multiplayer era simplemente indispensable en este tipo de juegos y, por lo visto, los muchachos de Camden Studios pensaban lo mismo. Se puede competir de a cuatro a pantalla dividida aunque no con Cable Link... no se puede pedir todo en la vida. Deathmatch es sólo uno de los modos para jugar con otra persona y el único habilitado al principio. Hay varios más (suponemos que también debe existir un modo cooperativo) pero, sean cual sean, están ocultos, al igual que la mayoría de los mapas. A Team Buddies tampoco le faltan sorpresas, no señor.

Resumiendo: Team Buddies es sorprendente, terriblemente adictivo y genial para jugar tanto con amigos como contra nuestra Play. Seguro, hemos visto bocha de juegos con mejores gráficos, efectos, sonidos y música pero a veces la adicción puede más que todo el resto. Frente a ustedes tienen uno de esos casos




Compañía / Distribución: Camden Studios / Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com
Género: Acción/ Estrategia

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Adictivo al mango

Lo Peor: Para los juegos de estrategia soy un mamerto...

79%



# Ms. Pacman Maze Madness



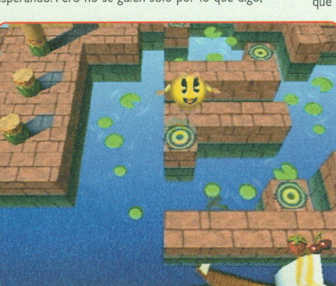
**Por Rodolfo A. Laborde**

Namco vuelve a la carga con uno de sus clásicos, completamente renovado y sumamente divertido, adictivo hasta las manos (Ms. Pacman ahora tiene manos, guantes incluidos), lleno de niveles a todo color, puzzles, monstruos, frutas, llaves y... si son de los que buscaban un buen juego de plataformas, éste es sin lugar a dudas el que estaban esperando. Pero no se guíen sólo por lo que digo, miren ustedes mismos las imágenes.

Ms. Pacman está de cambio, se nota. Atrás quedó la época en que era un círculo amarillo con moñito y labios pintados que se la pasaba tragando todo lo que se le ponía adelante. Bueno, en esto último no hubo demasiados cambios que digamos. La señora Pacman, al igual que su marido, no puede contener sus ansias por comer. La protagonista de Maze Madness no solo tendrá que comerse todo a su paso sino también saltar, empujar, abrir puertas, y sí, hasta volar. La gente de Namco hizo varios retoques con el fin de que el retorno de una de las heroínas obesas más populares de la compañía fuese único.

## ¡Dieta yo? ¡Beeeerppp!

Maze Madness tiene más de 180 niveles llenos de ítems con los que habrá que interactuar, aparte de las clásicas y conocidísimas bolitas que hay que ir engullendo y las pastillas especiales para morfarnos, a modo de aperitivo nomás, a esos sabrosos fantasmitas que se la pasan persiguiéndonos. Los ítems a los que hago mención son bloques que hay que correr para poder seguir adelante, plataformas que al pisarlas nos harán saltar, botones, alfombras voladoras etc., etc. Los laberintos en 3D están bárbaros, tanto por la increíble cantidad de detalles (que a veces hasta distraen) como por el colorido, la ambientación y la música, ¡qué buena es la música! Al final de cada nivel, bastante larguitos por cierto, seremos recompensados con una cierta cantidad de puntos, que dependerán de si nos manyamos todas las pastillas, las cantidad de frutas que hayamos recogido, el tiempo que hayamos tardado en recorrer el nivel, y un par de cosas más.



El juego en sí sigue siendo el mismo: comerse todo y evitar que nos cachen los fantasmas, que en esta oportunidad tienen más cara de nabos que nunca. De todas maneras el juego tiene algo que podría asemejarse a un guión, mediocre quizás (por no decir algo peor) pero guión al fin. Aparte de todo lo que vayamos morfando, Ms. Pacman deberá recuperar cuatro o cinco gemas y vencer una maléfica bruja, si es que quieren salvar PacLand, el planeta donde no existen rectas. Otra diferencia es la manera de mover a la chica de Pacman. La original, si recuerdan, no paraba un instante. En esta nueva entrega Ms. Pacman no solo para de andar sino que cada vez que apretemos alguno de los botones direccionales del pad la niña dará un paso. Facilísimo y no menos práctico.





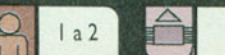


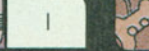

## El tiempo pasa, nos vamos...

Seguramente recordarán -sobre todo las chicas, fanas a muerte de este juego- que en Ms. Pacman un roce con alguno de los fantasmas era instantáneamente una vida menos y un "Game Over" en el peor de los casos. Pues bien, en Maze Madness tendremos una barra de energía así que si nos topamos con algún enemigo tendremos muchas más posibilidades de sobrevivir. Por todos lados hay energía y vidas extras que serán más que bienvenidas si tenemos en cuenta que el juego no es excesivamente complicado pero sí bastante largo.

Otros agregados incluyen un modo multiplayer con varios juegos. Uno de los más divertidos resulta ser Ghost Tag, donde uno es Ms. Pacman y el otro uno de los fantasmas. Otro muy piola es Dot Mania, en el cual dos Ms. Pacman deben comer la mayor cantidad de pastillas posibles. El ganador será, por supuesto, el que más dots se coma. Existe además una opción "Classic" para los que, como en mi caso, gustan retroceder cada tanto en el tiempo y mandarse una partida con el arcade que hizo historia. ¡En fin, hace mucho que no me cruzaba con uno de plataformas tan bueno! Estoy seguro que los seguidores del género y del universo PacMan también sabrán apreciarlo.

Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Arcade/ Plataformas




Lo Mejor: Tan bueno como el clásico pero en 3D

Lo Peor: Los que le buscan la quinta pata al gato

**80%**

# Dino Crisis 2

**Por Santiago Videla**

Luego del impresonante éxito que tuvo su primera parte, Capcom vuelve al ataque con una espectacular continuación, que para sorpresa de todos sus fanáticos llega con un estilo muy diferente a lo que imaginábamos en un principio.

## ¿Volver al Futuro?

Poco tiempo después del desafortunado accidente ocurrido en las instalaciones de la isla Ibis durante el transcurso del juego anterior, las fuerzas armadas terminan por apoderarse de todo lo relacionado con el proyecto que el polémico Dr. Kirk estaba llevando adelante a fin de continuar con las investigaciones sobre lo que se conoce como la "Tercera Energía", a fin de poder usar su increíble poder como arma.

Durante el primer experimento con esta nueva fuente de poder, se abrió una brecha en el tiempo y como consecuencia de sus efectos, criaturas extintas que habitaron ese preciso lugar hace 65 millones de años fueron traídas hacia el presente desatando los acontecimientos que ya todos conocemos.

Ya han pasado algunos años desde aquella catástrofe y los militares que siguieron con las investigaciones de Kirk creían haber encontrado la forma de poder estabilizar el poder de la Tercera Energía y de esa forma mantenerlo bajo control.

Pero en un segundo experimento las cosas no salen como lo habían previsto y como consecuencia, esta vez todas las nuevas instalaciones junto con un pueblo vecino son absorbidos en el tiempo.

Nuestra participación en esta aventura comienza de la mano de Regina (la protagonista del juego anterior), que junto con un comando de las fuerzas especiales es enviada a través de la ruptura en el tiempo, para tratar de rescatar a los sobrevivientes y recuperar la información sobre este nuevo proyecto.

## Un cambio inesperado

Originalmente, el primer Dino Crisis fue una aventura con un estilo más que similar a la serie de los Resident Evil, pero con la diferencia que el desarrollo de ese juego estaba basado casi en su totalidad en los puzzles (bastante difíciles, por cierto), por lo que el combate había quedado como un elemento meramente secundario, aunque al jugarlo en el modo "Hard" tenía mucho más peso.

Por otro lado, este juego fue el primer experimento de Capcom en usar escenarios completamente modelados en 3D en una aventura de este tipo, cosa que además de haber tenido un gran éxito, mostró el impresionante nivel de calidad que se podía lograr en una PlayStation.

En una movida totalmente inesperada para todo el mundo, en Dino Crisis 2 la gente de Capcom decidió darle un rumbo diferente a la serie introduciendo una serie de cambios bastante radicales, que convirtieron lo que anteriormente era algo más cercano a un RPG en una aventura en donde la acción es muchisimo más intensa, al punto tal que los dinos no nos dan respiro ni por un segundo.

Estos cambios sin lugar a dudas tomaron por sorpresa a todo el mundo, pero lo más asombroso es que a pesar de su nuevo estilo Capcom logró rebuscárselas para lograr otro clásico tan alucinante como su predecesor, pero que gracias a su estilo lo convierte a su vez en un juego mucho más accesible incluso para aquellos que nunca hayan jugado este tipo de aventuras, lo que seguramente es una de las claves del enorme éxito que está teniendo.

Dejando de lado los complicados puzzles, anagramas y acertijos, que son un sello inconfundible del primer Dino Crisis, en esta segunda parte la acción ocupa tranquilamente un 80% del juego y los enigmas para que nos quememos las neuronas (además de ser un tanto escasos), son bastante más simples que antes.

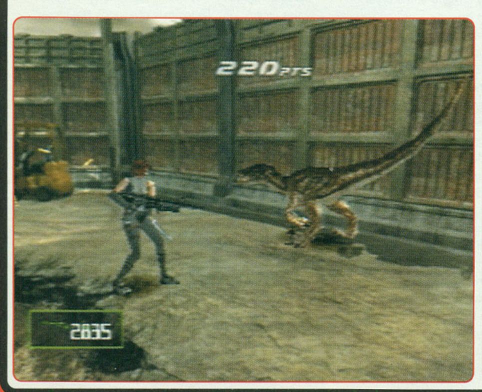
Esta vez, Regina está acompañada por Dylan (uno de los sobrevivientes de su unidad) y durante el desarrollo de la aventura estaremos usándolos a ambos en forma alternada.

Cada uno de los protagonistas usa armas y herramientas diferentes, muchas de las cuales están diseñadas para permitir que cada uno de ellos tenga acceso a distintos sectores de cada escenario a los que su compañero no puede llegar, para que de esa forma se vayan ayudando entre sí.

A diferencia de su primera parte, aquí las armas (incluso las más pequeñas) llevan grandes cantidades de municiones, que nunca escasean, especialmente porque en casi todas las pantallas que entremos seremos atacados por varios grupos de toda clase de dinosaurios y casi en todo momento tendremos que estar a los tiros.

Todo lo relacionado con las armas primarias y secundarias se maneja desde unas pequeñas terminales de computadora, que se encuentran en varios lugares de cada escenario.

En estas terminales podemos comprar una enorme variedad de armas que van desde simples ametralladoras hasta los más pesados lanzamisiles; también podemos remodelar las armas que ya tenemos y ampliar los cargadores que usan, que ya desde un principio tienen una

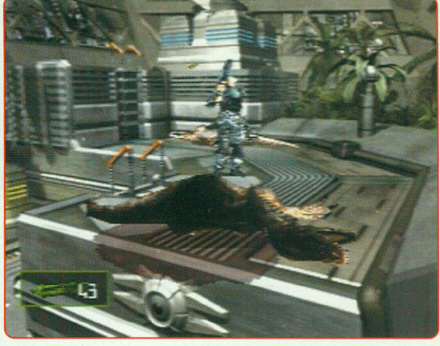













carga lo suficientemente grande como para que no tengamos que estar amarrocando balas mientras buscamos una terminal.

Si bien en Dino Crisis 2 no contamos con dinero, lo que se usa para reemplazarlo y permitirnos comprar cosas son los mismos puntos que vamos consiguiendo al bajar los distintos bichos que nos irán saliendo al paso. Capcom implementó un sistema muy interesante que entre otras cosas nos obliga a estar muy atentos en todo momento, ya que mientras mejor juguemos y menos daño nos hagan, mayores serán los puntajes que conseguiremos.

Este sistema de puntuación incluye "Combos", que nos darán cada vez más puntos a medida que vayamos liquidando enemigos con una cierta continuidad.

En caso de que algún bicho logre dañarnos o si tardamos mucho en matarlos, el combo que estemos haciendo volverá a cero, por lo que es muy importante que además de precisión tengamos velocidad.

Todos los escenarios del juego están divididos en secciones y al salir de cada una de ellas recibiremos un puntaje por el total de bichos que bajamos, más un bonus por los combos que hayamos hecho. Además de esto, si logramos atravesar un área sin que nos toquen recibiremos otra importante bonificación que nos ayudará a conseguir juguetes más destructivos con mayor facilidad.

Este sistema de puntuación y premios sin dudas es uno de los agregados más efectivos que Capcom incorporó en el juego y uno de los mejor recibidos por los fanáticos de la serie, junto con el espectacular ritmo que la acción tiene en todo momento.

Otro de los cambios con respecto al original es en el sistema de Save, que ahora puede manejarse cómodamente desde las mismas terminales que usamos para comprar armas en lugar de tener que entrar y salir en las habitaciones que en la versión anterior estaban destinadas a este fin. Por otro lado, al haber una buena cantidad de terminales, no tendremos necesidad de andar retrocediendo demasiado cada vez que se nos ocurra grabar el juego.

La variedad y la originalidad también es otro factor que fue tenido muy en cuenta a la hora de poner en práctica todos estos cambios. Gracias a eso seremos protagonistas de algunas espectaculares secuencias que rompen con lo convencional.

Tanto es así que de andar a pie pasaremos a operar la torreta de nuestro barco mientras nuestra compañera lo pilotea, o terminaremos en un sofisticado traje de buzo, combatiendo todo tipo de reptiles prehistóricos debajo del agua... eso sin mencionar que hasta vamos a tener que tomar el control de un tanque y usarlo para zafar de las garras de un enorme e infaltable T-Rex.




## Evolucionando... ¿para atrás?

Sin duda el cambio más sorpresivo y extraño de todos es el paso de los impresionantes escenarios 3D que caracterizaron a su primera parte, a la clásica combinación de escenarios pre-rendereados en 2D con gráficos 3D que ya todos conocemos de la serie Resident Evil.

A simple vista esto podría parecerle un retroceso a muchos, pero lo cierto es que dejando de lado los escenarios en 3D, Capcom pudo mejorar notablemente los modelos de los personajes y enemigos, haciéndolos más complejos, detallados y con movimientos más reales, cambios que debido a las limitaciones técnicas de la PlayStation no podrían haber funcionado sin sufrir notables pérdidas de velocidad, de haberse implementado junto con los escenarios en 3D.

A pesar de esto, la calidad de los escenarios de Dino Crisis 2 es brillante y, además de las mejoras ya mencionadas, también se han incluido algunos efectos especiales muy impresionantes (como por ejemplo todo lo que vemos en la sección en la que estamos debajo del agua), que nos harán olvidar rápidamente el tema de los escenarios 3D.

En pocas palabras, con Dino Crisis 2 realmente la gente de Capcom se jugó sus mejores cartas al cambiar casi por completo el estilo de esta serie y como resultado tenemos un juego sumamente sólido, increíblemente atrapante y con una historia espectacular, que además y como era de esperarse nos deja las puertas abiertas para una tercera parte.

Si tuvieron la suerte de jugar a su primera parte y no están muy seguros si este nuevo estilo les va a agradar, mejor no lo piensen más y salgan corriendo a buscarlo.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Aventura de acción

1 | 1

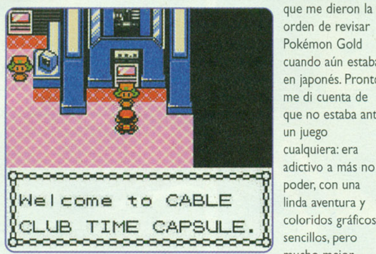
Lo Mejor: Los modelos de los personajes y enemigos

Lo Peor: Es bastante más corto de lo que esperaba

**91%**

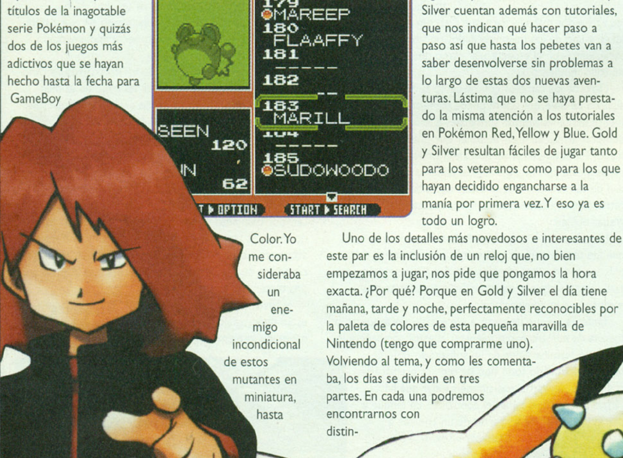
# Pokémon Gold & Silver

**Por Rodolfo A. Laborde**




Sí, es cierto. La línea Pokémon no parece tener fin, de hecho, creemos que está muy lejos de que termine. Dibujos animados, remeras, peluches, figuritas, calzoncillos y juegos, montones de juegos basados en estos bichitos de los más variados aspectos invadieron todo a nuestro alrededor. Ya en el número 16 de Next Level (y primeros que nadie, ¡obvio!) hicimos un informe especial sobre los dos nuevos juegos de Pokémon que se veían venir: Pokémon Gold y Silver. Señoras y señores, ahora que tenemos en nuestras manos las versiones en inglés, ha llegado el momento de hablar más a fondo acerca de estos dos juegos que en verdad la rompen.

Gold y Silver son, lejos, los dos mejores títulos de la inagotable serie Pokémon y quizás dos de los juegos más adictivos que se hayan hecho hasta la fecha para GameBoy Color. Yo me consideraba un enemigo incondicional de estos mutantes en miniatura, hasta que me dieron la orden de revisar Pokémon Gold cuando aún estaba en japonés. Pronto me di cuenta de que no estaba ante un juego cualquiera: era adictivo a más no poder, con una linda aventura y coloridos gráficos, sencillos, pero mucho mejor logrados que los de los títulos anteriores. Noté también que, siendo un completo novato en el tema, el juego resultaba ser muy sencillo (a no confundir con aburrido), más ahora que está en un idioma algo más parecido al nuestro. Gold y Silver cuentan además con tutoriales, que nos indican qué hacer paso a paso así que hasta los pebetes van a saber desenvolverse sin problemas a lo largo de estas dos nuevas aventuras. Lástima que no se haya prestado la misma atención a los tutoriales en Pokémon Red, Yellow y Blue. Gold y Silver resultan fáciles de jugar tanto para los veteranos como para los que hayan decidido engancharse a la manía por primera vez. Y eso ya es todo un logro.




Uno de los detalles más novedosos e interesantes de este par es la inclusión de un reloj que, no bien empezamos a jugar, nos pide que pongamos la hora exacta. ¿Por qué? Porque en Gold y Silver el día tiene mañana, tarde y noche, perfectamente reconocibles por la paleta de colores de esta pequeña maravilla de Nintendo (tengo que comprarme uno). Volviendo al tema, y como les comentaba, los días se dividen en tres partes. En cada una podremos encontrarnos con distintas personas que, en una de esas, no podemos ver a la noche o temprano en la mañana, por ponerles un ejemplo. Los Pokémon que hay sueltos por ahí al atardecer son diferentes a los que podemos reclutar para nuestro equipo (Pokéballs de por medio) durante la mañana. El reloj que les mencionaba al principio seguirá funcionando aunque tengamos el portátil apagado así que, si al acostarnos no nos podemos dormir y decidimos jugar un rato, notaremos que en ese increíble mundo que vemos detrás de la pantallita líquida también es de noche. Pero no se preocupen, no será necesario que jueguen a las cinco de la mañana para conseguir un Pokémon de los raros ya que la noche en Gold y Silver empieza a eso de las seis de la tarde. Lo mismo sucede con los días de la semana. Algunos de los personajes con los que tendremos que hablar podrán ser ubicados en un lugar y en un día de la semana específicos ¡Alucinante!

Y si estaban pensando en mandarse el truquito del reloj que se podía hacer en Pokémon Red, Blue y Yellow, olvídense. ¡Los de Nintendo no son ningunos giles! En Gold y Silver el reloj aparecerá apenas empiecen una nueva partida. Después ya no habrá posibilidad de cambiarlo.

## Dos pokéballs, un celular y un Pikachu, por favor

Si son de los que siempre se quedaban con ganas de agarrar algún ítem, despreocúpense. En Gold y Silver la cantidad de ítems que podemos llevar fue expandida, debido a que se hizo un espacio en la mochila de nuestro aventurero/ entrenador para cada tipo de ítem (cuatro divisiones en total). Y ya que hablamos de ítems, ahora se los podemos asignar a nuestros Pokémon para que ellos los usen cuando lo crean necesario. Un ítem bastante importante y que resulta ser mucho más útil de lo que parece es el teléfono celular. Con este práctico aparatito no sólo





podremos hablar y tenerla al tanto de lo que va pasando a nuestra mamá sino que además, cuando hayamos vencido a algunos entrenadores, éstos nos llamarán cada tanto para volver a retarnos a duelo y -si todo sale bien- volver a ganarles y de esa manera conseguir más puntos de experiencia y plata. Y si hay algo que no nos puede faltar, sea el mundo que sea, es el vil metal. Y la experiencia nunca viene mal ¿no?

Otra maravilla que no podemos pasar por alto, y que ya habíamos comentado brevemente en el informe especial del número 16 de Next Level es la máquina del tiempo, que nos permite usar algún personaje grosso de Red, Blue o Yellow en alguna de estas últimas dos versiones. Y una vez que alguno de nuestros curtidos Pokémon aparezca en Gold o Silver, el mismo podrá seguir mejorando sus habilidades y sus poderes especiales. Pero claro, para eso tendríamos que empezar más desde el principio de la historia.

## Lo tengo, lo tengo, no lo tengo...

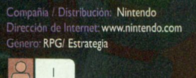
Otro detalle sumamente interesante, sobre todo para los coleccionistas de Pokémon a los que les gusta tener la colección completa, es que ahora hay machos y hembras de cada especie. Si ponemos un macho y una hembra de la misma especie saldrá, claro, otro Pokémon de la misma calaña. Pero si nos ponemos a mezclar especies, los nuevos bichitos serán diferentes a sus padres. De hecho, varios tipos de Pokémon serán casi imposibles de encontrar, a no ser que llevemos una pareja al Centro de Cuidados Intensivos, para después pasar a retirar un huevo. Si cuidamos la cría cuando nazca, en su estado adulto llegará a niveles imposibles de alcanzar por un Pokémon de las mismas características de los que se capturan en las afueras de alguna ciudad. ¿Qué quiero decir con todo esto? Que, entre machos y hembras hay cerca de 300 tipos de Pokémon (y no sé si no me estoy quedando corto), alrededor de una veintena exclusivos de Gold, otros tantos exclusivos de Silver, que el juego es mucho más profundo e ingenioso de lo que aparenta a simple vista, que da como para 150 a 200 horas de juego (sí, leyeron bien) y que, en definitiva, la guita que se invierte en estos dos juegos sin dudas lo valen. Y si esto de juntar todos y cada uno de los bichitos no les llama la atención y sólo quieren "jugarlo", sepan que necesitarán no menos de 20 a 25 horas si no están muy cancheros en el tema. Sea cual sea el caso, nunca correrán riesgo de terminar pronto el juego.

Un punto que, en una de ésas, no sea el más fuerte de Gold y Silver es el de la dificultad. Ambos resultan ser demasiado fáciles, incluso per me, que nunca me había sentado con el resto de la gama Pokémon para GBC. De todas maneras, esto de la dificultad casi no tiene importancia si tenemos en cuenta la cantidad de Pokémon, el tema de la mezcla de especies, las mini misiones, las nuevas clases -Acero y Oscuridad- y las horas y horas de esparcimiento que nos puede dar Gold y Silver. A excepción de Pokémon Crystal (actualmente en preparación y que posiblemente salga solo en



Japón) pinta que este increíble dúo será el último de la saga para GameBoy Color. Si tienen la suerte de tener una Nintendo GBC, estos son dos exitazos que no les pueden faltar. Un gran final para una exitosa saga. ¡Grande Nintendo!

Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: RPG/ Estrategia




Lo Mejor: Lo mejor que vi de Pokémon hasta la fecha

Lo Peor: Son exclusivos de GBC... ¡y yo no tengo GBC!

**90%**



# Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

**Por Santiago Videla**

Con algunos cambios y una serie de mejoras con respecto a lo que fue la versión que hace tiempo atrás salió para PlayStation, Jedi Power Battles hace su debut en Dreamcast y a pesar de que todavía siguen estando presentes algunos problemas menores que ensombrecieron a la versión original, tengo que reconocer que éste es uno de los títulos más potables que se hicieron en base al Episodio I de Star Wars.

## Todos para uno... y masita para todos

En líneas generales, Jedi Power Battles vendría a ser algo así como una especie de remake de The Phantom Menace, pero con la diferencia de que está más inclinado a la acción que a la aventura, cosa que fue bien recibida por muchos fanáticos de la serie que no quedaron muy conformes con el juego anterior.

Además de los ya conocidos Qui-Gon y por supuesto el infaltable Obi-Wan, en esta oportunidad contamos con la presencia de otros tres maestros Jedi (Mace Windu, Adi Gallia y Plo Koon), que podemos elegir desde un principio para entrar a repartir sablazos a todo trapo.

Cada personaje tiene una serie de habilidades y movimientos propios, que a lo largo de los 10 niveles que tiene el juego podremos ir mejorando, e incluso tendremos la posibilidad de aprender nuevos movimientos, combos y demás cosas.

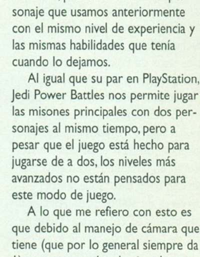
Un detalle interesante es que a medida que vamos progresando, los puntos que vamos acumulando también nos sirve para que nuestro personaje suba de nivel, como si se tratase de un RPG y, en caso de que queramos volver a jugarlo en un nivel de dificultad más avanzado, podremos utilizar al personaje que usamos anteriormente con el mismo nivel de experiencia y las mismas habilidades que tenía cuando lo dejamos.

Al igual que su par en PlayStation, Jedi Power Battles nos permite jugar las misones principales con dos personajes al mismo tiempo, pero a pesar que el juego está hecho para jugarse de a dos, los niveles más avanzados no están pensados para este modo de juego.

A lo que me refiero con esto es que debido al manejo de cámara que tiene (que por lo general siempre da prioridad al jugador 1), a menos que los dos jugadores tengan una coordinación similar a la de Qui-Gon y Obi-Wan en la película, pasar aquellos niveles avanzados en los que hay que estar saltando entre pequeñas plataformas con mucha frecuencia (como por ejemplo el de Coruscant), puede convertirse en una verdadera pesadilla.




En su versión para Dreamcast, este juego incluye un modo "Versus" en el que dos jugadores podrán medir sus habilidades frente a frente y aquí podremos seleccionar un nuevo Jedi llamado Ki-Adi-Mundi (supuestamente es un personaje oculto en el modo normal) y a uno de los escuálidos robots de seguridad de la Federación.




Gracias a algunos retoques en algunos niveles y algunas mejoras de la parte técnica, la jugabilidad que ofrece esta versión es mucho mayor que la que tenía anteriormente.

Aunque no es un juego fácil, si avanzamos con cuidado y aprendemos a usar la espada para devolverle los disparos a los enemigos, se nos facilitan las cosas.

Hasta el último nivel, todo funciona bastante bien y la dificultad resulta accesible. El único problema lo encontrarán en la pelea final con Darth Maul, ya que el morocho es capaz de darnos una tunda legendaria, por lo que es muy recomendable hacer algunos escenarios de nuevo para subir un poco el nivel.



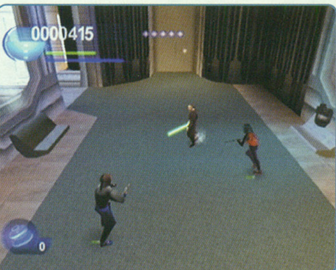

## Un poco de Lifting no viene nada mal

Una de las mejoras más importantes que LucasArts incluyó en este juego es que todas las texturas han sido reemplazadas por sus correspondientes versiones en alta resolución, que ayudan en gran parte a mejorar notablemente la calidad de los escenarios, pese a que no usan modelos demasiado complejos. Los modelos de los personajes también están bien logrados, pero en una máquina como la Dreamcast creo que podrían haber usado formas un poco más detalladas, como para mejorarlo un poco más.

Como sucede en casi todos los juegos de Star Wars lo más notable es la banda de sonido, que en mi opinión es uno de los puntos más sobresalientes de la película y que aquí hace un importante aporte para mantener el ritmo del juego. El manejo de los Savegames es un tanto cuestionable, especialmente porque no podemos usar un personaje con las habilidades que aprendió en el modo de 1 jugador, para jugar de a dos y viceversa.

Por otro lado, los saves de los modos para 1 y 2 jugadores no son compatibles entre sí, por lo que si grabamos un partido de 1 jugador y en el mismo archivo grabamos un juego de a 2, perderemos todo lo que hicimos en el partido anterior.

Para ir cerrando, a pesar de tener algunos altibajos, esta nueva versión de Jedi Power Battles es bastante superior a la de PlayStation y tiene algunos detalles muy interesantes que hacen que jugarlo valga la pena, sin importar que su acción sea bastante repetitiva.




Compañía / Distribución: LucasArts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Arcade

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible | VGA Cord

Lo Mejor: La música

Lo Peor: Jugar de a dos resulta confuso

**72%**



Dreamcast

PlayStation 2

# Silent Scope

Por Santiago Videla

Sin lugar a dudas, en su versión de salón, Silent Scope es uno de los juegos más exitosos hechos por Konami en estos últimos tiempos, tanto que incluso en las casas de fichines de nuestro país que lo tienen por lo general hay que hacer cola para jugarlo.

Lógicamente, el anuncio de que se estaba haciendo una conversión para Dreamcast despertó una gran expectativa, pero desde el momento en que Konami anunció que esta versión únicamente se podría jugar con el control convencional y que no tenían pensado acompañarlo con ningún tipo de accesorio, las dudas empezaron a crecer cada vez más al punto tal de que llegamos a preguntarnos... ¿esto no será un choreo, o sí?

Viniendo de una compañía como Konami, rápidamente intentamos autoconvencernos con un... "nooo, no puede ser un mero curro, seguramente ellos se las habrán ingeniado para que se pueda jugar de lo más bien con el pad"... pero esto terminó siendo una simple expresión de deseo, que desapareció tan pronto como tuvimos al producto final frente a nuestras pantallas.

## Arriba las manos... y dame la platita

Por desgracia, para todos los que lo esperábamos ansiosamente, Silent Scope terminó siendo un miembro más del club de las conversiones fallidas, que sólo se hacen para sacarle unos mangos más a los fanáticos que en los fichines lo jugaron hasta el hartazgo y que al igual que muchos de nosotros se hicieron la ilusión de poder disfrutarlo en sus casas.




Si bien a nivel gráficos todo está idéntico al original, lo cual hoy en día no es tan grosso como para volarle la peluca a nadie, se puede decir que los escenarios están muy bien logrados y la ambientación, sin ser brillante es muy buena.

Pero al margen de esto los problemas empiezan desde el vamos, por el simple hecho de que apuntar (o por lo menos intentarlo), más que entretenido resulta un verdadero reto para ver cuáles son los límites de nuestra paciencia, por lo que de ser un juego extremadamente adictivo en su versión original, ha pasado a ser una experiencia totalmente cancerígena. Lo más frustrante del caso es que además de un límite de energía tenemos el infaltable y súper ajustado límite de tiempo al mejor estilo Time Crisis y en los niveles en que la cámara o nuestro personaje se están moviendo constantemente (como ser cuando vamos en un helicóptero, cuando caemos sobre la embajada de noche y en paracaídas o cuando peleamos con los enemigos principales), intentar apuntar con el pad es todavía más incómodo e impreciso.







Reconozco que por problemas de costos, hacer un accesorio como el rifle que usa la versión original es algo prohibitivo, pero en lugar de eso, si al menos debería poderse usar una pistola común y corriente, como la de House of the Dead 2, para hacer esta experiencia un poco más llevadera.

Por otro lado, ya que estamos obligados a usar el pad, hubiese estado piola que, aunque sea, con media pila hubiesen adaptado los niveles al control, para que jugarlo no sea tan frustrante, pero no.




Además de ser un juego extremadamente corto, para poder llegar a ver el final tuvimos que hacer uso de toda nuestra reserva de paciencia, e incluso en los niveles de dificultad supuestamente más "fáciles" jugar con el control convencional complica las cosas más de lo que se puedan imaginar.

Otro factor que juega en contra nuestra (como si ya no fueran suficientes) es el hecho que el tiempo nunca se detiene, ni siquiera en los momentos en que nuestro personaje se mueve de un sector al otro, lo que nos hace perder segundos vitales que nunca podremos recuperar y que lentamente nos llevarán hacia un Game Over inevitable, por más de que no nos hayan tocado ni una vez. Eliminar enemigos como la simpática señorita del traje metálico, cuyo único punto débil es la cabeza, o sin ir más lejos el enemigo final, para el cual tenemos una sola bala, que irremediablemente deberá dar de lleno en su marote o de lo contrario perderemos todo, es más un desafío a la memoria que a los reflejos, ya que la única forma de pasarlos es acordándose los puntos exactos en los que se detienen para atacarnos, lo que elimina la palabra divertido de la gama de calificativos que podría usar para describir esta conversión.

En definitiva, Silen Scope tiene la misma dificultad que su versión original, con la diferencia de que no tenemos ningún rifle para apuntar decentemente, por lo que no es otra cosa más que una conversión hecha únicamente para currar un poco.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Arcade

1 Player · VMU compatible

PS2 49%

Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: El sistema de control apesta

51%



# Ultimate Fighting Championship

**Por Diego Vitorero**

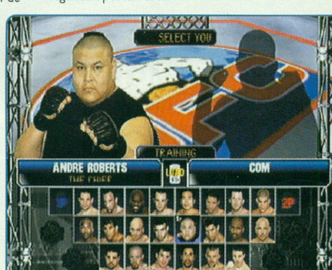
A los que vieron la película de los X-Men este juego les resultará familiar si recuerdan cuando Wolverine peleaba arriesgando su vida con tal de ganarse unos morlacos, sólo él y su oponente en una dura batalla en un ring enrejado de unos pocos metros cuadrados. Apenas puse el GD-ROM en la consola y vi la presentación del juego, supe que no iba a ser tarea fácil pelear contra los mas pulentosos luchadores de la UFC.
Ultimate Fighting Championship tiene la filosofía de pegar hasta que el oponente quede KO o nos diga que se rinde porque no puede moverse por la llave que le aplicamos (Tap-Out), en muy raras ocasiones una disputa llegará al final sin que alguno de los dos haya abatido al otro, ya que hay veces en las que basta aplicar un par de golpes bien dados para que el oponente quede fuera de combate.

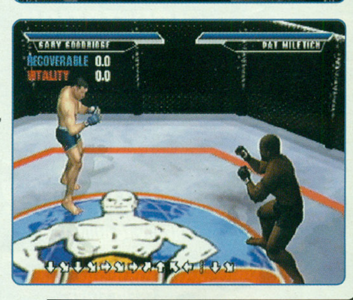
## ¡Mamá, mamá... me pegó!

La violencia de los golpes sacude la pantalla en todo momento. Esa violencia se debe principalmente en que no existen guantes ni protecciones, se pega con la mano limpia, a lo macho. Lo copado es que trae 22 agresivos peleadores con doce diferentes técnicas de pelea entre las cuales se destacan Kickboxing, Sumo, Wrestling y Jiu-Jitsu. También podemos crear un perfil de jugador y, además de asignarle un nombre y estilo de lucha, podremos hacer que el personaje vaya adquiriendo experiencia para aprender nuevos movimientos y mejorar sus habilidades para ser más competitivo contra otros contrincantes. A dicho personaje podemos usarlo para los diferentes modos si es que no queremos usar los que trae predeterminados el juego.




Además de una pelea de exhibición, podemos jugar al modo "Carrer", donde el principal objetivo será el de acumular la mayor cantidad de puntos de "Skill", lo que nos permitirá adquirir más práctica. Para juntar estos puntos, podrán hacer Sparring con alguno de los 30 personajes con diferentes niveles de pelea que trae el juego.
Cuando tengan la experiencia suficiente, estarán listos para disputar el cinturón de la UFC, el cual tendrán que defender a posteriori en el modo "Champion Road".
La simpleza de los controles es otra de las cosas que se destacan; golpes de pie y puño altos y bajos, y combinación de botones para agarrar al oponente y hacer combos hacen que hasta los más novatos en el tema puedan tomarle rápidamente la mano.
Los modelos de los competidores están sacados a partir de los originales, y hay que reconocer que el nivel de detalle en general es muy bueno (como dijo "El oso" Videla: "los luchadores parecen presos recién salidos de Alcatraz", y tiene razón, hay cada caripela que asusta).
Algo que le resta puntos es que los movimientos de los combatientes no son fluidos, no tienen suavidad para moverse; igual no molesta tanto como debería.
Olvídense de cualquier regla ética, olvídense de la piedad. Ultimate Fighting Championship es un juego en el que los débiles no tienen chances, un juego en donde todo vale con tal de demoler al desquiciado que tenemos enfrente. En Ultimate Fighting Championship no tendrán una segunda oportunidad.








Compañía / Distribución: Crave Entertainment / Anchor Inc.
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Peleas de la UFC

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Modos de juego. Golpes, muchos golpes

Lo Peor: Algunos movimientos son un poco toscos

**87%**


TU PLAYSTATION NO ANDA, TRAELA!
VIDEOJUEGOS
COMPRA VENTA CANJE
VENTA DE VIDEOJUEGOS CON GARANTIA
SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO DE VIDEOJUEGOS
PLAYSTATION - SEGA Y TODAS LAS CONSOLAS
PRESUPUESTO SIN CARGO • GARANTIA ESCRITA
DREAMCAST • NINTENDO 64 • PLAYSTATION • SATURN
SUPER NES • 32X • 3DO • SEGA CD • NEO GEO • FAMILY GAME
GAME BOY COLOR • GAME GEAR • SEGA GENESIS
GAME BOY COLOR
PLAYSTATION ¡OFERTA REGALO!
PlayStation
DUAL SHOCK
SONY
TRAE TU VIEJA CONSOLA (CUALQUIER MODELO) JUEGOS Y CD'S QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA NUEVA SEGA DREAMCAST!! (MAS DIFERENCIA)
NINTENDO 64
DREAMCAST
TENEMOS LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA! CONSULTANOS!
TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS Y LAS ULTIMAS NOVEDADES
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS
COMPRAMOS TU VIEJA CONSOLA O TE LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO
AV. PUEYRREDON 340 (FARMACIA) • TEL/FAX: 4863-0012
AV. PUEYRREDON 438 • TEL/FAX: 4864-5078
¡¡Todo!!, ¡¡pero todo el mundo del videojuego!! está en
Club GAME OVER
MAGIC TRADING CARDS POKéMON
NINTENDO 64 - DREAMCAST - PLAYSTATION2 - GAME BOY COLOR
Alquiler, reparación, venta y canje
Tomamos tu consola en parte de pago
¡EN ZONA SUR!
ADROGUE
DIAGONAL BROWN 1455 (A 50 MTS. DE LA PLAZA ESPORA EN ADROGUE)
TELEFONO / FAX: 011-4214-2076 - ENVIOS AL INTERIOR
WILDE
BELGRANO 5429 - WILDE / TELEFONO: 4227-8333



# Sega GT

**Por Diego Vitorero**

Atención, amigos de los fierros! Nuevamente la consola de Sega está de parabienes. Primero fue Ferrari 355 Challenge de Acclaim con unos gráficos y jugabilidad increíbles, ahora el turno es para Sega GT, un juego al mejor estilo Gran Turismo, en el que Sega demuestra que, cuando quiere, hace cosas realmente brillantes.

## Encendé el motor y dale gas

En Sega GT podemos jugar en cuatro modos diferentes:

Dual Race: Acá no hay mucho para agregar, una carrera uno contra uno para ver quién es el más veloz del condado.

Single Race: Este es el mejor modo para dominar las curvas más peligrosas. Contamos con tres clases de autos separados según la potencia del motor. En la clase baja podremos elegir autos de la gama de los 600 centímetros cúbicos. En la normal la cosa se pone más interesante ya que tenemos autos de entre los 1500 y 2200cc. como por ejemplo Audi TT 1.8T Quattro, Honda Prelude o Toyota Corolla, por nombrar algunos. Y por último la clase alta ¡donde hay cada caño que no se puede creer! Presten atención; Audi A6 2.7 Quattro, Dodge Viper GTS Concept, Subaru Impresa o Mitsubishi Lancer Evo 6, estos son sólo algunos de los 40 disponibles para este modo (el juego tiene más de 130 autos rendereados a partir de los modelos originales) los cuales están repartidos en las tres categorías. Cabe destacar que en todos lo casos podemos ver la ficha técnica del auto elegido y, para algunos, también es posible escoger el color de la carrocería.

Time Attack: Donde nuestra misión será bajar los tiempos en cada una de las pistas; dicho modo también está separado por categorías que dependen de la cilindrada del vehículo, las que van desde los 1000 a los 2000cc., excepto la última que no tiene límite.

Championship: El corazón del juego, el mejor modo de todos dado la variedad de cosas que tenemos para hacer y la cantidad de opciones disponibles. El primer paso será obtener la licencia para las diferentes categorías. Una vez que hayan obtenido al menos una, estarán listos para comprar un auto y empezar a correr carreras por plata y, dependiendo del puesto que obtengan, ganarán más dinero para reparar el auto, actualizar sus partes o comprar otros e ir trepando de categoría. Estas son sólo algunas de las cosas que podrán hacer, ya que dentro de este modo hay una infinidad más, aunque básicamente la mecánica es siempre la misma: ganar carreras para ganar dinero para comprar autos más veloces y potentes.

Los modos de juego y el entretenimiento que brinda Sega GT, van acompañados por unos gráficos formidables, en donde los modelos de los coches y los escenarios son algunos de los mayores atractivos que tiene. Algo también para destacar es la física de los autos. Aunque para mi gusto estos patinan demasiado, es como si todo el tiempo estuviesen haciendo "aquaplaning".

Por desgracia hay un par de cosas que le juegan en contra. Una es que tiene sólo tres cámaras disponibles; al ras del piso, detrás del auto y la última que está un poquito más alejada; supongo que esto se debe a que dada la enorme cantidad de modelos diferentes de marcas y vehículos, Sega no puede andar diseñando las cabinas originales para cada uno, ya que es prácticamente imposible. Lo segundo, y quizá algo que es imperdonable, es que no hay nivel de daño en los coches, esto quiere decir que la carrocería nunca sufre raspón alguno, por más que nos demos el palo de nuestra vida a más de 200 Km/h.

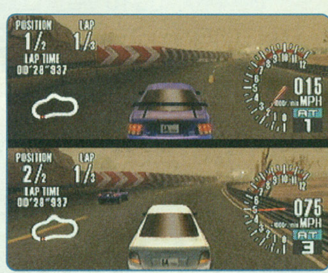


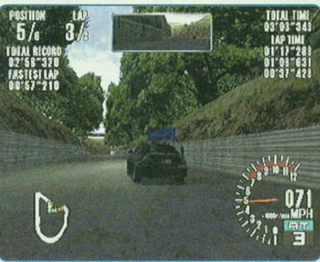






Sega GT es uno de los mejores juegos de carreras que existen hoy en día para la joven consola de la gran "S". Así que si ya le sacaron todo el jugo a Sega Rally y Ferrari 355 Challenge, no lo piensen más, tomen el volante y salgan a la pista.






Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Carrera de autos



Lo Mejor: Modelo de los vehículos. Opciones de juego

Lo Peor: Pocas opciones de cámara. Nivel de daño inexistente

**86%**

Por Santiago Videla

# PS one

**Te mostramos de cerca la nueva ¿portátil? de Sony.**

**Ante el avance cada vez más feroz de las consolas de última generación, tiempo atrás la gente de Sony empezó a maquinar una idea que con la que pensaban extender un poco más la vida de su ya mundialmente famosa PlayStation.**
**Con algunos cambios en el diseño de la Play original, destinados a reducir considerablemente su tamaño (no así sus prestaciones), Sony logró crear una nueva versión de la consola, que en el terreno de las máquinas portátiles casi no tiene competencia y que en Japón tuvo y está teniendo un gran éxito.**

## ¿Qué hay de nuevo, viejo?...

Técnicamente hablando, la PS One es idéntica a la tradicional PlayStation, sólo que con el fin de abaratar costos, este modelo no cuenta con el conocido "User Port" que entre otras cosas podía usarse para conectar dos máquinas mediante un cable de "Link" o conectar accesorios como los Game Shark, modificación que Sony también realizó en las últimas series de la Play común, precisamente con la misma intención de reducir su precio.

Pese a estar clasificada como una consola "portátil", la movilidad de esta máquina es bastante limitada, ya que, al igual que la Play original, necesita de una alimentación externa para funcionar, a pesar de que existen cables especiales con adaptadores que nos permitirían conectarla dentro de un auto (en donde normalmente va el encendedor).

Claro que para eso estaría haciendo falta un lugar donde ver los juegos y por eso es que también existe una pequeña pantalla de LCD (cristal líquido) que tiene dos pequeños parlantes incorporados, que puede conectarse en la parte de atrás de la PS One y cuando está abierta se mantiene en una posición similar a la de la tapa del lector de CD.

De acuerdo con algunos anuncios hechos por Sony, esta consola también contará con un accesorio que permitirá que se conecte un teléfono celular en una de las entradas en donde normalmente van los controles, con lo que podría tener acceso a Internet, pero esto únicamente serviría para intercambiar datos y algunas otras operaciones menores, ya que, como sabrán, no existe ningún juego para PlayStation que ofrezca opciones para aprovechar una conexión a Internet debido a que la máquina no está preparada para ello.

De todas formas, conectarse a Internet con esta máquina no sería algo tan simple y el servicio únicamente se ofrecería en Japón, por parte de una compañía llamada NTT DoCoMo, que es uno de los principales operadores de telefonía móvil de ese país.

En el resto del mundo, la opción de conectarse a Internet por el momento no ha sido tomada en cuenta, ya que la utilidad que ofrece este servicio es mínima y es casi seguro que esto no pase de ser más que un chiche destinado a calmar a nuestros insaciables amigos nipones.

Pese a que a nivel hardware la PS One y la PlayStation son casi idénticas, en un intento por hacer que la PS One tenga una apariencia renovada Sony le dio un nuevo estilo a la interface interna de la PS One, cambiando únicamente su diseño, ya que las funciones que hay siguen siendo las mismas de siempre.



Así es como se ve la PSOne con el accesorio que le permite conectarse a un teléfono celular y que posiblemente nunca tengamos.

Actualmente, el precio de las PS One en el exterior anda rondando los U$S 150, costo que de económico no tiene nada y conseguir accesorios como por ejemplo la pantalla de LCD es todavía bastante difícil.




Las dos caras de una misma máquina: En la imagen, pueden comparar el tamaño de la Ps One y la tradicional PlayStation y, aunque el nuevo modelo es notablemente más pequeño que el original, la palabra portátil no es la más adecuada para definirla.

Pese a su pequeño tamaño y el tema de la pantallita de LCD, que se ve bastante bien, la PS One no es una máquina demasiado cómoda como para ser usada como portátil, por lo que no puede ser considerada como competencia para los Game Boy o el futuro Game Boy Advance, cosa que deja un cierto olor a curro, especialmente porque para su construcción se están usando los componentes más baratos posibles; un claro ejemplo de esto es que esta consola tiene un lector de 2X al igual que la PlayStation, que ya lleva unos cuantos añitos en el mercado.

Teniendo en cuenta la velocidad con la que está evolucionando el hardware y que actualmente la velocidad de los lectores de CD más comunes va de 24X en adelante, no es ilógico pensar que reemplazar el vetusto lector de tan sólo 2X por uno de al menos 4 ó 6X no habría tenido un impacto económico demasiado significativo para una empresa como Sony, aunque tal vez me esté equivocando.

Sinceramente, esto me da la impresión que no hubo ninguna intención de mejorar aunque sea levemente las prestaciones de esta consola, por lo que hoy en día creo que comprar una máquina de éstas es malgastar la plata.

Para que se hagan una idea, si tenemos en cuenta los costos de importación y todo lo demás, se calcula que en nuestro país el valor de una maquinita de éstas puede llegar a superar los $250 y tal vez más, cosa que resulta hasta graciosa, ya que con algunos mangos más podemos optar por una Dreamcast.

Por otro lado, en el caso de nuestro país, las ventajas que ofrece la PS One son inexistentes como para tenerla en cuenta, por lo que les recomiendo guarden sus ahorros y apunten a máquinas que tengan algo más que ofrecer, como la DC o la PS2.

## PlayStation

### Micro Maniacs Racing

**Todas las pistas (32)**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ▲, ●(x2), ▲, ↓, ↑, ↑, ↓.

**Power-Ups Infinitos**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ●, ✖, ▲, ■, ✖, ←, ✖, ■(x2), ●, ←, ●, ↑, ▲.

**Power Specials al máximo**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ■, ✖, **R1**, ●, ↑, ■, ↓, ↑, ↓, ✖, ■.




**Modo Tanques**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ↓, ↑, ■, ▲, ●, ▲, →, ▲. Presioná **R2** para disparar.

**Modo Borroso**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ▲,●, →, ▲, ↑, →, ●, ↑, ■.

**Oponentes lentos**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ↑, ←, ▲, →, ▲, ●, ▲, ■, ↑, ▲,←.

**Oponentes difíciles**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen ■, ✖, **R1**, ●, ↑, ■, ↓, ↑, ↓, ✖, ■.

**Incrementar la IA de los oponentes**
Elijan la selección "Secret Options" en la pantalla de opciones, luego mantengan apretado SELECT y presionen ●, ↑, ▲, ●, ←, ▲, ■(x2), ✖, ↓.






### MTV Sports: Pure Ride

**Jugar como Oakey**
Completen todos los eventos de Specialist Halfpipe para habilitar a Oakey y la secuencia FMV de Halfpipe FMV.

**Jugar como Bones**
Completen todos los eventos de Specialist Slopestyle para habilitar a Bones y la secuencia FMV de Slopestyle.

**Jugar como Pecker**
Completen todos los eventos de Specialist Big Air para habilitar a Pecker y la secuencia FMV de Big Air FMV sequence.

**Jugar como Brad Schuffele**
Lleguen en primer lugar en Etnies Thirty-Two Cup en modo "tour challenge" para habilitar a Brad Schuffele y una secuencia FMV.

**Jugar como Marc Montoya**
Lleguen en primer lugar en Swiss Army Open en modo "tour challenge" para habilitar a Marc Montoya y una secuencia FMV.

**Jugar como Blaise Rosenthal**
Lleguen en primer lugar en Sims Invitational en modo "tour challenge" para habilitar a Blaise Rosenthal y una secuencia FMV.

**Jugar como Michele Taggart**
Lleguen en primer lugar en MTV Sports Finals en modo "tour challenge" para habilitar a Michele Taggart y una secuencia FMV.

### Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins

**Selección de nivel**
En la pantalla de selección de nivel, mantengan apretado **SELECT** +■ + ● y presionen →(x3), ↑, ←, ↓, **R2**.

**Recuperar energía**
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen ←, →, ↑, ↓. Para la versión PAL (Europea), pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ● y presionen ←, →, ↑, ↓.

**Todos los ítems del Ninja**
En la pantalla de selección de ítems, presionen ■(x3), ●, ■, ●(x2), ←, ↑, ↓, →, **R2**(x2).

**Incrementar ítems uno a uno**
En la pantalla de selección de ítems, mantengan apretado **R1** + ■ y presionen →, ↓, ←, ↑.

**Todo el Mapa**
Mientras juegan, mantengan apretado **SELECT** para ver el mapa, luego presionen ●(x5).

**Jugar como Tatsumaru**
En la pantalla de selección de nivel, mantengan apretado ■ + ● y presionen **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ↑, ↓, ←, →, **SELECT**. Alternativamente, completen el juego con Rikimaru y Ayame.

**Todas las misiones en el editor de misiones**
Vayan a la pantalla de misiones "custom" en el editor, luego mantengan apretado **R2** + ● y presionen ↑, ↓(x2), →, ←(x2).

**Niveles del juego en el editor de misiones**
Vayan a la pantalla de configuración de misión en el editor, luego mantengan apretado ● y presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →.

**Set de texturas de "Office" en el editor de misiones**
Vayan a la pantalla de edición de misiones en el editor, luego "marquen" la opción "New Mission". Mantengan apretado **L2** y presionen ●, ■, ←, →, ●, ■. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

**Castillo Europeo en el editor de misiones**
Completen el juego con los tres personajes.

**Más opciones en el editor de misiones**
Simplemente avancen más en el juego para obtener más opciones en el editor de misiones. A medida que tu personaje llegue más lejos, a niveles con diferentes texturas, éstas estarán disponibles en el editor.

### Runabout 2

**Todos los coches**
En la pantalla de selección de coches, mantengan apretado **R2** y presionen ●, ■, ✖, ▲, **R1**.

### MTV Music Generator

**Secuencia de FMV de Limp Bizquit**
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen ▲, ●, ■, ←, →. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

### Sydney 2000

**Medallas Doradas**
En el menú principal, presionen ●, ✖, ▲, ■.

**Salir primero en todos los eventos**
En el menú principal, presionen ▲, ■, ●, ■, ✖.



## PlayStation

**Medalla Dorada en Javalina**
En la pantalla de selección de eventos, presionen ●, ■, ✖(x2).

**Medalla Dorada en Sprint**
En la pantalla de selección de eventos, presionen ✖(x3), ●, ✖(x3).

### Lego Rock Raiders

**Passwords de misiones**

| Status | Password |
|---|---|
| Saltear Bandit | ↓, ▲, ↓, ●, ↑, ↓, ■, ▲, ←, ↓, ↑, ●, ▲, ←, ↓, ↓, ←, ▲, ←, ■, ●, ↓. |
| Saltear Axle | ●, ▲, →, ▲, ✖, ↑, ▲, →, ●, →, ←, ↓, ↑, →, ▲, ●, ↑, →, ■, ■, ●, →. |
| Pasar la misión de Jet | ✖, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ■, ▲, ←, ↓, ↑, ●, ▲, ←, ↓, ↓, ←, ▲, ←, ↑, ●, →. |
| Pasar la misión de Doc | ↑, ■, ✖, ▲, ↑, ●, ←, ▲, ■, ▲, ←, ↓, ●, ↑, ↓, ●, ▲, ↑, ↓, ↑, ▲, ✖. |
| Pasar la misión de Spark | →, ■, ←, ↑, ✖, ↓, ●, ↓, ■, ▲, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ▲, ■, ↑, ■, ▲, ←. |
| Misión Trapped completa | ▲, ●, →, ▲, ■, ■, ↓, →, ←, ▲, ●, ←, ↑, →, ■, ●, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, →. |

### NASCAR Rumble

**Pistas adicionales y corredores legendarios**
Usen "C9P5AU8NAA" como password para habilitar rodas las pistas y a los corredores legendarios en la clase Pro.

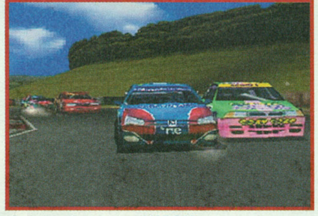
**Habilitar todo**
Usen "KMZWA8AWAA" como password para habilitar todo incluyendo todos los coches (con clase élite) y una secuencia de FMV oculta.

### TOCA World Touring Cars

**Usen estos password donde ingresan los códigos.**

| | |
|---|---|
| Poder extra | **GRUNTSOME** |
| Botón Nitro | **GLYCERINE** (usar con **L1**) |



| | |
|---|---|
| Coche Invisible | **MADCAB** |
| Coches de cromo | **T2** |
| Carrocería de los '70 | **VANISHING** |
| Baja gravedad | **EUROPA** |
| Modo espejo | **WEFLIPPED** |
| Correr hacia atrás | **REARFEAR** |
| Visión borrosa | **ETHANOL** |
| Doble altura | **TWINPEAKS** |
| Curvas explosivas | **KRAZYKERBS** |

**Coches Extra en Modo Championship**

| | |
|---|---|
| **Audi TT** | Recolecten un total de 15 puntos |
| **Ford mustang GT** | Recolecten un total de 30 puntos |
| **Plymouth Prowler** | Recolecten un total de 50 puntos |
| **Celica GT4** | Recolecten un total de 75 puntos |
| **Dodge Viper** | Recolecten un total de 105 puntos |
| **Lotus 34CR** | Recolecten un total de 140 puntos |
| **Mitsubishi GTO** | Recolecten un total de 180 puntos |
| **AC SArribaerblower** | Recolecten un total de 225 puntos |
| **Subaru Impreza WRX** | Recolecten un total de 275 puntos |
| **Mazda RX7** | Recolecten un total de 335 puntos |
| **AC Aceca** | Recolecten un total de 400 puntos |
| **TVR Cerbera Speed 12** | Recolecten un total de 475 puntos |
| **Bently Hunaucieres** | Recolecten un total de 545 puntos |

### Newman/Haas Racing

**Pistas y desafíos extras**
En el menú principal, mantengan apretado **L1** + **R1** por aproximadamente un segundo. Luego, presionen ←, →(x7), ←(x15) para habilitar todos los desafíos y cuatro pistas más. Si lo hicieron correctamente escucharán el sonido de un choque.

**Correr con colectivos de dos pisos**
En el menú principal, mantengan apretado **L1** + **R1** por aproximadamente un segundo. Luego, presionen ←(x3), →(x15), ←(x3), →(x11), ←(x14), →(x5), ←(x25). Si lo hicieron correctamente escucharán el sonido de un choque.

**Pistas extras**
Ganen el campeonato con Scott Pruett para habilitar 2 pistas adicionales.

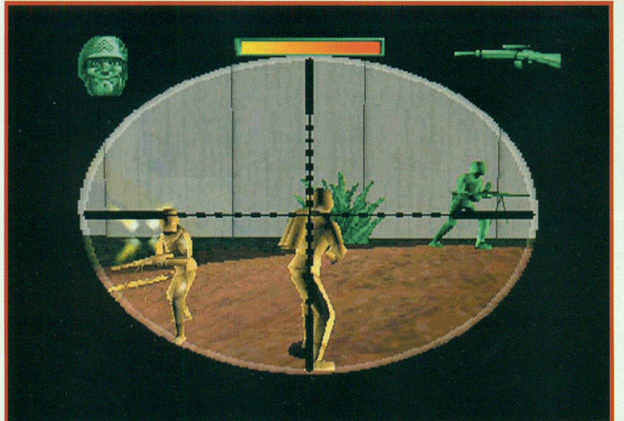
### NCAA GameBreaker 2001

Usen alguno de estos códigos respetando mayúsculas y minúsculas en la pantalla "Easter Egg" para activar su función:

| Resultado | Codigo |
|---|---|
| Todos los atributos de jugador en 99 | BEAT DOWN |
| Todas las "Blue Chips" | motivate |
| Construye súper jugadores | FRANKENSTEIN |



## PlayStation



| | |
|---|---|
| Súper atributos | Vers |
| Súper atributos de carrera | REAL ESTATE |
| Mejores pases | GO DEEP |
| Mejor brazos | HAMMER |
| Defensa más robusta en temporada simulada | PHYSICAL |
| Equipo chico vs grande | BIGandsmall |
| Ver créditos | HOLLYWOOD |

### Army Men: Sarge's Heroes 2

| Nivel | Nombre | Password |
|---|---|---|
| 2 | Bridge | FLLNGDWN |
| 3 | Fridge | GTMLK |
| 4 | Freezer | CHLLBB |
| 5 | Inside Wall | CLSNGN |
| 6 | Graveyard | DGTHS |
| 7 | Castle | FRNKNSTN |
| 8 | Tan Base | BDBZ |
| 9 | Revenge | LBBCK |
| 10 | Desk | DSKJB |
| 11 | Bed | GTSLP |
| 12 | BlueTown | SMLLVLL |
| 13 | Cashier | CHRGT |
| 14 | Train | NTBRT |
| 15 | Rockets | RDGLR |
| 16 | Pool Table | FSTNLS |
| 17 | Pinball Table | WHSWZRD |

### Bomberman Party Edition

**GameShark Codes**

| | |
|---|---|
| Vidas Infinitas | D00934A0 0003 |
| | 800934A0 0004 |
| Disparo Máximo | D01D8C08 0001 |
| | 801D8C08 0009 |
| Puntos Máximos | D00934A4 0000 |
| | 800934A4 FFFF |
| Parar el tiempo | 80061DC2 2400 |
| Bombas Lay Hella | D01D8C0A 0001 |
| | 801D8C0A 0009 |
| | D01D8C0C 0001 |
| | 801D8C0C 0009 |

### Muppet Race Mania

Usen estos trucos en la pantalla de presentación. Si lo hicieron correctamente, un mensaje aparecerá en pantalla.

| | |
|---|---|
| Todos los personajes (24) | ●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖ |
| Todas las pistas y vehículos | ▲, ●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲(x2), ✖, ● |
| Pista "Studio" | ■(x2), ●(x2), ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■ |
| Pista "Arches" | ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲. |
| Pista "Fraggle Rock" | ✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■ |
| Créditos y 6 pistas más | ●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖ |
| Resetear el juego | ▲, ✖, ●, ✖, ■(x2), ✖, ●, ✖, ▲ |






### Dragon Valor

**Modo de trucos**

Comiencen el juego y gánenle al primer jefe. Vayan a la casa del vendedor y véndanle todos los ítems que puedan. Luego, pongan el juego en pausa y presionen ↑, ↓, ←, →, **SELECT**. Presionen **START** para volver al juego con más espadas y secuencias de FMV habilitadas.




**Game Shark Codes (versión USA)**

| | |
|---|---|
| Max HP | 8008A5AE 0064 |
| | 8008A5B0 0064 |
| Máx. MP | 8008A5B2 0064 |
| | 8008A5B4 0064 |
| Máx. Val | 800A2DD0 2700 |
| Máx. Heal Magic | 300A2E06 0003 |
| Máx. Defense Magic | 300A2E07 0003 |
| Máx. Fire Magic | 300A2E08 0003 |
| Máx. Ice Magic | 300A2E09 0003 |
| Máx. Thunder Magic | 300A2E0A 0003 |
| Máx. Mine Magic | 300A2E0B 0003 |
| Máx. Stealth Magic | 300A2E0C 0003 |
| Máx. Vortex Magic | 300A2E0D 0003 |
| Máx. All Magic | 800A2E06 0303 |
| | 800A2E06 0303 |
| | 800A2E06 0303 |
| | 800A2E06 0303 |

### Alien Resurrection

**Game Shark Codes**

| | |
|---|---|
| Energía infinita | 8010D620 1000 |
| Linterna infinita | 8011BCFC 04b0 |
| Munición infinita para Pistola | 8011BCC4 0064 |
| Munición infinita para Shotgun | 8011BCC6 0064 |
| Munición infinita para Rifle Pulse | 8011BCC8 0064 |
| Munición infinita para Lanzallamas | 8011BCCA 0064 |
| Munición infinita para Grenadas | 8011BCCC 0064 |
| Munición infinita para Láser | 8011BCCE 0064 |

### Eagle One: Harrier Attack

**Los códigos se presionan en la pantalla de opciones**

| | |
|---|---|
| **Selección de nivel** | **R1, L1, R2, L2, START** |
| **Invencibilidad** | **R1, L1, R2, L2, L1.** |
| Munición infinita | **R1, L1, R2, L2, R1.** |
| Reparar daño | Vuelvan a la base o al USS Armstrong y aterricen para reparar el avión en un punto |

**Nota:** Esto se puede hacer un número limitado de veces.

# Nintendo 64

## Pokémon Puzzle League

**Modo de trucos**
En la pantalla principal, mantengan apretado **Z** y presionen **A**, **B**, **R**, **A**(x2), **B**, **R**, **A** para habilitar todas las selecciones en Puzzle University.

**Modo "Maratón de Alta Velocidad"**
En la pantalla principal, mantengan apretado **Z** y presionen **B**, **A**, **L**(x2) para poder elegir la velocidad de comienzo del modo maratón a un máximo de 99.

**Entradores extra**
En la pantalla de selección de entrenadores, mantengan apretado **L** + **R** + **Z** en el controlador 1 y 2 para habilitar los entrenadores marcados con "?". Alternativamente, completen el juego Spa Service.




**Etapa de Mewtwo**
En la pantalla de selección de entrenadores, mantengan apretado **Z** y presionen **B**, ↑, **L**, **B**, **A**, **START**, **A**, ↑, **R** para comenzar el juego en la etapa de Mewtwo. El jugador 1 será Ash, el dos será Mewtwo. Alternativamente, completen el juego con dificultad S-Hard.

**Dificultad V-Hard**
En la pantalla de selección de dificultad, mantengan apretado **Z** y presionen **L**(x2), **A**, **B** para habilitar la opción de dificultad V-Hard. Alternativamente, completen el juego con dificultad Hard.

**Dificultad S-Hard**
En la pantalla de selección de dificultad, mantengan apretado **Z** y presionen **R**, **L**, **A**, **B** para habilitar la opción de dificultad S-Hard. Alternativamente, completen el juego con dificultad V-Hard.

**Molestar a los enemigos**
Seleccionen un juego para dos jugadores. Hagan que el primer jugador seleccione un personaje, y luego apreten **A** repetidamente.

**Badges (distintivos)**
Gánenle a los siguientes personajes para ganar el distintivo correspondiente:

| Personaje | Badge |
|---|---|
| Brock | Boulder |
| Misty | CascadeLt. |
| Surge | Thunder |
| Koga | Sould |
| Erika | Rainbow |
| Sabrina | Marsh |
| Blaine | Volcano |
| Giovanni | Earth |

## Army Men: Sarge's Heroes 2

**Seleccionar nivel**
Usen "LLVLS" como password.

**Nuevo uniforme**
Usen "TNMN" como password.

| Nivel | Nombre | Password |
|---|---|---|
| 2 | Bridge | FLLNGDWN |
| 3 | Fridge | GTMLK |
| 4 | Freezer | CHLLBB |
| 5 | Inside Wall | CLSNGN |
| 6 | Graveyard | DGTHS |
| 7 | Castle | FRNKNSTN |
| 8 | Tan Base | BDBZ |
| 9 | Revenge | LBBCK |
| 10 | Desk | DSKJB |
| 11 | Bed | GTSLP |
| 12 | BlueTown | SMLLVLL |
| 13 | Cashier | CHRGT |
| 14 | Train | NTBRT |
| 15 | Rockets | RDGLR |
| 16 | Pool Table | FSTNLS |
| 17 | Pinball Table | WHSWZRD |

# Dreamcast

## Buzz Lightyear Of Star Command

**Game Shark Codes**

| | |
|---|---|
| Energía Infinita | 32F9270F00000190 |
| Créditos al máximo | CC33E4B0000003E7 |

## Test Drive 6

Usen estos trucos como nombre de jugador para activar su función:

| | |
|---|---|
| Todos los coches | DFGY |
| Todas las pistas | ERERTH |
| Todas las pistas rápidas | CVCVBM |
| Sin pistas rápidas | OCVCVBM |
| Pistas cortas | QTFHYF |
| Sumar $6.000.000 | AKJGQ |
| Todos los desafíos | OPIOP |
| Sin desafíos | OPOIOP |
| Eliminar checkpoints | FFOEMIT |
| Activar | NOEMIT |
| Modo "Stop The Bomber" | RFGTR |

## Jedi Power Battles

**Modo Jedi Power Battle**
Durante un juego de dos personas, presionen **R** + **A** + **B** + **X** + **Y** para activar el modo Jedi Power Battle y hacer que un jugador dañe al otro y viceversa. Repitan el código para desactivarlo.

**Jugar como Ki-Adi-Mundi**
Completen los siete niveles de entrenamiento y graben el juego para habilitar al Jedi Ki-Adi-Mundi.

**Jugar como Darth Maul**
Completen el juego con Qui-Gon Jinn. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Qui-Gon Jinn y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Qui-Gon Jinn. La versión de Darth Maul con la que vas a jugar es la misma con la que luchan en el nivel 5, Tatooine.

**Jugar como la Reina Amidala**
Completen el juego con Obi-Wan Kenobi. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Obi-Wan Kenobi y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Obi-Wan Kenobi. La reina pelea con sus puños y una pistola láser.

**Jugar como el Capitán Panaka**
Completen el juego con Plo Koon. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Plo Koon y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Plo Koon. El capitán pelea con sus puños y una pistola láser.

**Niveles Extra**
Para habilitar los niveles 11 y 12, tres de tus personajes tienen que estar a nivel 10 con 100 de habilidad cada uno. Cuando jueguen con un cuarto personaje, los dos niveles se habilitarán para cuando hayan llegado con el cuarto personaje a nivel 10 y 100 de habilidad. Para habilitar el nivel 14 los cinco personajes tienen que estar a nivel 10 y con 100 de habilidad.

**"Ultimate Saber"**
En el nivel 14, luchen contra 100 oponentes, incluyendo todos los tipos de tropas del juego para habilitar el "Ultimate Saber", que es el sable láser con mayor poder. Este sable les permitirá matar a los enemigos de un sólo golpe, excluyendo a los enemigos finales del nivel. Lo pueden prender y apagar del menú que aparece cuando ponen el juego en pausa.
***Nota:*** Solo tienen que obtenerlo una vez con un solo personaje para que sirva para todos los demás en ese modo de juego.

## Hidden And Dangerous

Para usar estos códigos necesitarán un teclado para Dreamcast

**Modo de trucos**
Escriban "IWILLCHEAT" como nombre o en cualquier pantalla del menú para habilitar el modo de trucos. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función (la pantalla de créditos es el mejor lugar):

| | |
|---|---|
| Invencibilidad | "CANTDIE" |
| Todos los ítems | "ALLLOOT" |
| Abrir todas las puertas en la misión | "OPENALLDOOR" |
| Matar a todos los enemigos | "KILLTHEMALL" |
| Ver las coordenadas del jugador | "PLAYERCOORDS" |
| Energía completa | "GOODHEALTH" |
| Revivir compañeros | "RESURRECTION" |
| Pasar de misión | "MISSIONOVER" |
| Perder misión | "GAMEFAIL" |
| Modo cabezones | "FUNNYHEAD" |
| Gráficos en wireframe | "DEBUGDRAWWIRE" |
| Versión del juego en alemán | "BLUESTARS" |
| Ver secuencia final | "SHOWTHEEND" |

El juego cargará inmediatamente la secuencia final.



revistas que despiertan pasión
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
OCTUBRE 2000
La solución completa de:
Parasite Eve 2
Los movimientos y los secretos del nuevo arcade para Dreamcast
CAPCOM VS. SNK
Adventurer's Handbook
Indiana Smith contesta todas tus dudas ¡por más difíciles que sean!
POWER PLAY ARGENTINA
$ 2,90
ISSN 1514-9854
LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE CHRONO CROSS
XTREME PC
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
NOVIEMBRE 2000 • $7,90
AÑO 4 • NUMERO 37
2 CD-ROM!
Demos de Escape From Monkey Island, Metal Gear Solid, Resident Evil 3, Starship Troopers, Mechwarrior 4 y más!
¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores herramientas y utilidades para tu máquina!
COMMANDOS 2
¡Los seis del patíbulo vienen marchando!
Un súper caliente informe acerca del juego que todos esperamos apretando los dientes
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
Baldur´s Gate II, Blair Witch Vol. 1, Voyager: Elite Force, Rugby 2001, Crimson Skies y mucho más!
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE Atreides, Ordos y Harkonnen, los padres del RTS, vuelven por Arrakis
HARDWARE: un glosario imprescindible
¡Y como siempre, todos los anticipos y análisis de los títulos más recientes!
POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
BALDUR´S GATE II: SHADOWS OF AMN PASO A PASO EN NUESTRA SENSACIONAL GUÍA!

## ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

### Final Fantasy XI ya parece tener destino: la X-Box

Según la empresa informativa Nikkei, Square puso manos a la obra, desde la salida del set de herramientas para la futura consola de Microsoft, en un proyecto de gran envergadura. Se rumorea que el mismo sería nada menos que FFXI. Según fuentes internas de la compañía, FFXI se podría jugar online ya sea desde una PlayStation 2 o X-Box y PlayOnline (el servicio para juegos online de Square) mediante. Pero éstas son por ahora sólo suposiciones ya que ni Microsoft ni los maestros del RPG comentaron nada al respecto. ¿Tendrán alguna vez vacaciones los que laburan en Square?

### Rogue Squadron para Game Cube, ¿sí o no?

Parece que los chicos de LucasArts y Tendo Box no se ponen de acuerdo. En estos últimos días, Tendo Box mostró un video de lo que ellos llamaron Rogue Squadron 2, en el que varios X-Wing sobrevolaban la Estrella de la Muerte que les daba la bienvenida con rayos de todos los colores, para después entrar en combate con un escuadrón de TIE Fighters. En su site, Tendo Box también da detalles de la historia y hasta la manera en la que funcionaría esta secuela del Rogue Squadron de N64. LucasArts, por su parte, no se hizo esperar y negó la existencia de un juego de dichas características. ¿En qué quedamos, muchachos?

### Rumores sobre Tekken 4

Tenemos datos de nuestro Informante Amarillo, que en esta oportunidad se desquició completamente y se infiltró nada menos que en la central de Namco, obteniendo datos reveladores. La empresa está a full con el desarrollo de la cuarta parte de Puño de Hierro, mejor conocido por todos nosotros como Tekken para la PS2. Lo más interesante del caso es que se enteró que se podrá interactuar mucho más con los fondos, así que nos imaginamos algo parecido a Power Stone o Dead or Alive 2, combinado con los increíbles personajes y movimientos del mejor juego de lucha de Namco (y de la historia de los videojuegos, para muchos). También se espera ver en Tekken 4 algo así como un modo aventura, al mejor estilo Soul Calibur. Conque sólo uno de estos datos resultara verdad, podríamos augurar que esta cuarta parte de la saga Tekken va a ser un verdadero caño. ¡Queremos Tekken 4 YA!

### Doom III para PS2

Corren rumores de que Activision e Id Software están trabajando en la continuación de uno de los FPS que hicieron historia en la PC. Ambas empresas estarían dedicando la mayor parte de su tiempo a la producción de juegos para consolas, un mercado que sigue en alza, a diferencia del de los juegos para PC, que todavía se siente tambalear ante la llegada de las consolas de la nueva generación que incorporan periféricos antes exclusivos para las computadoras personales, por ejemplo aceleradores gráficos, modems, placas de red, teclado y mouse. Doom III estaría listo -y lleno de demonios- para el año 2002. ¿Estarán los tomates voladores de un solo ojo?
Doom III viene a sumarse así a la invasión de FPS (First Person Shooters, como se los conoce originalmente) en las consolas. Recordemos que Quake III Arena ya está disponible para Dreamcast, y que Unreal Tournament pronto lo estará tanto en ésta última como en PlayStation 2.

### ¿Code Veronica para PS2?

Nuestro informante amarillo nos contó que Capcom tiene ganas de ponerse a hacer dos RE para PlayStation 2. Uno de ellos sería una versión del espectacular Code:Veronica, que aparecería por marzo de 2001. El otro RE, también para PS2, sería recién para 2002. Lo raro es que Sega tuvo mucho que ver con la producción de RE Code:Veronica y sería muy extraño que le permitiera a Capcom hacer una nueva versión para una de sus principales competidoras...

### ¡Chicos! Vayan reservando con anticipación su PlayStation 9

A horas nomás de comenzar la venta compulsiva de PS2, la TV yanqui está pasando publicidad de su nueva maquinola... y de la futura. En el primer comercial que se hace de PS2 aparecen imágenes de gente jugando mediante ondas telepáticas nada menos que con una PlayStation 9... y en el 2078 (una joda, obviamente). El aviso culmina mostrando la PS2 y el slogan "The Beginning...", o sea, el comienzo...
Si esto fuera cierto, las PS2 hasta PS8 deberían tener ciclos de vida de no menos de diez años. Si tenemos en cuenta que la Play original tuvo una época de gloria de alrededor de cinco años, para el 2078 tendrían que estar por la PS16. Es bueno empezar una campaña con un poco de humor ¿no les parece?

### ¿Kirby también será un Pokémon?

Ultimamente está dele comentarse que la pelota rosada de Nintendo, Kirby, pasará a ser un nuevo Pokémon en su próxima aparición. El nuevo juego de Kirby, que se iba a llamar Kirby´s Tilt´n´Tumble, se pospuso para el 2001, fecha en la que aparecerá posiblemente bajo otro nombre y en un juego de la línea Pokémon. Nintendo no hizo comentarios ni dio ningún tipo de dato al respecto. ¿Qué será de nuestro querido y rechoncho Kirby?

### Portátil de Microsoft

Paul Gross, vicepresidente senior de Microsoft, dejó picando en un reciente reportaje la posibilidad de una futura pocket PC para jugar y escuchar música, que haría su aparición luego de la salida de la X-Box. ¿Más competencia para el Game Boy Color?

# Readers Corner

## correo de lectores

*Hola y chau, gente linda. Porque este es el comienzo del fin de la revista, otro número y otro mes que se nos escapa de las manos (¡Che, nos estamos poniendo viejos! A mí ya me duele la espalda). Bueno... ¡YA ESTAMOS EN DATAFULL, LOCOOOO! Sí, che... www.datafull.com. Estamos laburando duro y parejo para que sea una página como ustedes se merecen, por eso les rogamos que la visiten y nos inunden el correo de sugerencias, críticas, etc. Pero recuerden que la página recién nació y, poco a poco, vamos a ir poniéndola pipí cucú. Yo lo único que quiero es que Pergolini se dé una vuelta por la redacción así le pateo el trasero en algún jueguito en red. ¡Despedido!, me acaban de gritar... ¿a qué se referirán?*

*Cambiando de tema, les comentamos que este mes hemos dedicado el correo casi íntegramente a comenzar, por sugerencia de un lector, un interesante debate sobre la próxima generación de consolas. Acá tienen tres puntos de vista completamente diferentes y todos muy interesantes. Creemos que ustedes tienen mucho por decir y queremos que éste sea su espacio. Así que manden cartas. Y redáctenlas bien, che... ¡que Ferzzola (¡y yo Fito, que te corrijo tus horrores ortográficos, viejo!) se están volviendo locooooos!*

### Diego

Next Level:

Me gustaría que pudieran publicar este mail en su revista de noviembre y abrir un debate acerca de lo que otros consoleros como yo creen que será la próxima ganadora de esta nueva generación de consolas. Este es mi punto de vista, el cual puede ser desmentido por otra persona que lea lo que escribo a continuación. De hecho, me gustaría saber otros puntos de vista diferentes al mío. Quizás, el mismo que poseo sea muy cerrado, o bien esté en lo cierto. Aquellos que quieran opinar al respecto les pido que me escriban a la siguiente casilla de mail: vperezcompan@yahoo.com.(ar) o bien a esta sección de su revista.

Este mes, con la ansiedad de estar próxima la salida de mi futura consola, la espero con impaciencia, con la seguridad de que será la mejor de todas. Acabo de leer su número de octubre, y la verdad es que el panorama no es muy alentador... Pero solo aquí. Hoy también compré las revistas Hobby Consolas, Súper Juegos y Gamepro, y la verdad parece que vivimos en dos universos distintos. Por esos pagos (EE.UU. y España), se dice que si bien los primeros juegos de la Play 2 fueron realmente malos, los nuevos productos, llámense: ZOE, MGS2, GT 2000, Getaway, F! 2000, WO Fushion, RR V, TTT, Onimusha, The Bouncer, 007 TWINE, NASCAR 2000, Star Wars Episode 1: Starfighter, Munch´s Oddysee, Ferrari 360 C, entre muchos otros, están siendo desarrollados utilizando gran parte de la potencia de la consola y llevándonos a nosotros a una nueva forma de experimentar los videojuegos. También se rumorea que se están haciendo cambios en la jugabilidad a FIFA WC2000, entre otras novedades. Cuánta verdad hay en estos comentarios es la pregunta de miles y miles de jugadores de consolas. ¿Debemos comprarnos la Play 2 americana, apenas salga, aquellos que como yo preferimos dejar pasar la Dreamcast? ¿O debemos esperar 1 año hasta que la Game Cube o la X-Box salgan al mercado? Suena irónico. Pero, ¿cómo es posible que la PlayStation 2 sea capaz de dirigir un misil atómico, pero que sólo pueda mostrar en pantalla juegos tan malos como Rock n´ Megastage? (Juro por Dios que miré treinta veces si estaba el logo de la Play 2 arriba en el informe, y aunque descansé y volví a leer, aún no puedo salir del shock por lo mal que me hizo ver que semejante potencial de 12 millones de polígonos texturados y que sé yo cuánto, en pantalla, a velocidades de 200MHz, con sonido estéreo, se vean totalmente desperdiciados en juegos de esta clase. Ni siquiera la Mega Drive, ¡bah!, ni siquiera la Commodore 64 tenía estas vergüenzas de software... ¡Qué vergüenza, Sony, que vergüenza! Bueno, a esta altura ya todos sabrán que la PlayStation es la mejor consola en lo que a generación de 32 y 64 bits se refiere, y que Sega Dreamcast es, actualmente, quien mira desde arriba cómo se van peleando las compañías por alcanzar el supuesto liderazgo. Pero, lo que nadie sabe y todos tratamos de dilucidar es quién será la próxima. La Game Cube de Nintendo es una de las candidatas, pero lo que se ve en Internet y en la nota de su revista, es que sus juegos si bien se ven muy buenos, y lo de la jugabilidad lo dejo de lado porque viniendo de Nintendo es realmente obvio tocar este punto, su software apunta a un público selecto. Me refiero a que Nintendo es una compañía que tiene leyes, y que siempre apuntó a un público más bien infantil cuyas únicas excepciones pueden ser contadas con los dedos de las manos (Golden Eye, RR64, Perfect Dark... entre otros), pero siempre ha apuntado a Marios, Warios, Pokémon, Donkey Kongs (gracias por este juego, Nintendo...) y cosas similares, pero jamás un Gran Turismo, o un Soul Calibur (sin ir más lejos, Killer Instinct, sin sangre, cuando en los fichines te salpicaba y debías mandar tu ropa al lavadero), ¿se comprende? El potencial de su nueva consola es realmente óptimo. Falta que Nintendo deje de lado estas "leyes" (cosa que no creo) y ver qué ocurre.

Por otro lado, la X-Box parece ser la verdadera contrincante de la PS2. Con una tecnología similar, en parte muy superior por la tecnología DirectX, que permite a programadores preocuparse por la idea del juego y no por su programación, caso contrario a la Play 2, y con cosas inferiores a ésta tales como el no tener un engine como el Animation Facial hacen que, entre estas dos consolas, se defina quién será la sucesora de la Dreamcast.

Obviamente, la ganadora será producto de sus juegos, por lo que la consola de Microsoft corre con ventaja por la facilidad de producción (pensemos que si 1 X-Box puede tener una programación incluso más rápida que la Dreamcast, y su potencial es muy superior, no es descabellado pensar en que corra con mejor suerte que la consola de Sega. Pero la PS2 tiene un sector de gente realmente muy amplio, ganado en buena ley por la PSX, que no cree poder ser defraudada por Sony. Y que no le importa lo malo de sus primeros títulos porque saben que dispondrán de buenos juegos y muy variados. Pero no olvidemos que Microsoft es una de las mejores compañías en cuanto a computación se refiere; aunque muchos se preguntarán: ¿puede dar pelea a Nintendo, Sony o Sega? Y la respuesta es SÍ. Cuenta con el potencial y la experiencia de una compañía realmente muy conocida en el sector de computación y lo va a aprovechar. Su consola fue ganadora en la E3 como la de mejor tecnología. Incluso por sobre la PS2, lo cual ya es mucho. Las horas pasan, Dreamcast está confiada, PS2 quiere resurgir y golpear fuerte, Nintendo se asoma y Microsoft aguarda. Las cartas están sobre la mesa. Los joysticks lo estarán pronto, y nosotros seremos los afortunados de la nueva generación de consolas.

Saludos. Muchas Gracias, y hasta pronto.

*Muy interesante tu carta Diego, y gracias por sugerirnos e inspirar el Readers Corner de este mes. Como verás, nos pareció una excelente idea esto de dedicar un segmento del correo para que, entre nuestros amigos lectores, haya un SANO debate sobre "la guerra de las consolas" (Nota: No vamos a publicar cartas con insultos ni mala onda. Den argumentos y justifiquen sus palabras con altura y sabiduría. Como buenos guerreros). Sobre tu opinión de Nintendo, dejame agregar que muchas son las compañías distribuidoras y desarrolladoras de software que piensan igual que vos. Y, como en esta guerra la calidad y cantidad de productos juega un papel más que importante, yo diría crucial, a la hora de la victoria, muchas son las empresas que están presionando a Nintendo para que baje los humos y deje vivir. Argumentan que es entendible que Nintendo, cuando era Rey Supremo del mercado de consolas (con el Nintendo y el Super Nintendo, que la rompieron), tuviera sus cosas, sobre todo pensando que su target siempre fue el de chicos de 10 a 15 años (aunque que me parta un rayo si no jugué a casi todos sus benditos juegos). Pero ahora todo es muy diferente y son muchas (y muy importantes) las empresas que no piensan atarse a esas cláusulas, incluso sus afiliadas directas como RARE. Consideramos entonces que la imagen institucional de Nintendo también jugará un papel importante en esta cada vez más complicada puja tecnológica. Además, no te olvides que Nintendo pese a que tiene la consola peor posicionada del mercado en este momento sigue sacando sus propios títulos 5 estrellas, como el nuevo Zelda que sinceramente pensamos que son obras maestras de los juegos. O sea que si es por los juegos de su propia producción casi siempre tendrán asegurado su suceso. Y si querés saber un poco más sobre la nueva mentalidad de Nintendo, mira nuestro First Approach de Conquer's Bad Fur Day, un arcade de plataformas (similar a Banjo-Kazooie) o Mario 64 pero sólo para mayores y con una ardilla por protagonista bastante descontrolada, violenta y salvaje. Tanto que el juego ya tiene Rating asignado ¡Para mayores de 17 años!*

### Tomás

Hola, amigos.

Mi nombre es Tomás, tengo 19 años y la mejor máquina de todas... la DREAMCAST (¿pensaron que era la Play?). La Dreamcast es simplemente espectacular. Estoy cansado y harto de leer en las cartas: "¿Cuándo sale la Play 2?" "¡Aguante la Play

2!" (Seguro que nunca la vieron en funcionamiento, pero igual por sólo llamarse Play 2 deben pensar que debe estar mejor que la Dreamcast). Déjense de joder con esa histeria de la Play2. Me tienen harto (se los digo a las personas que hablan de la Play 2 sin conocerla). Yo me imagino estas personas que aclaman la Play 2, en un pasado: (Representación) "Loco, la Sega Genesis y la Super Nintendo son las mejores máquinas de juegos. Mirá, está por salir la Sega Genesis 2 (la Saturn), y la Nintendo 64. Chauuuu, loco, yo me la compro de una. Dicen que también va a salir otra que se llama algo así como Prayztetion (PlayStation). Sí, pero a ésa no la conoce nadie, debe ser una bosta. Comprémonos la Saturn. Si la Sega Genesis fue una de las mejores consolas junto con la SNES, entonces la Saturn debe estar copada." Acá terminó la historia con el pobre chico que se compró la Saturn.

Yo estoy rezando para que a Sega le vaya bien en las ventas ya que está haciendo todo de una forma excelente.

Ojalá estas personas que sólo se dejan llevar por el nombre de la máquina, y no por la calidad de sus juegos, no sean la causa de que la Dreamcast fallezca. No estoy diciendo que la Play 2 vaya a ser un desastre, estoy diciendo que no se dejen llevar por el nombre solamente y que la elijan por calidad. Claro que la Play 2 va a tener grandes juegos (la Saturn tuvo Nights, Resident Evil, etc. pero igual fue un fracaso). Lo que no me gusta de la Play 2 es que están vendiendo cualquier cosa. Ahora hay impresoras, cámaras de fotos, el módem, un futuro disco rígido, etc. ¡Dejáte de joder, Sony! Yo quiero una máquina de videojuegos, no una computadora. Ellos lo único que quieren es que gastemos plata, si empezamos a sumar todos estos accesorios llegaremos a una cifra cercana o igual al de una computadora. Encima hacen todo mal. Seguro ustedes ya se enteraron de que los de Sony habían dicho que tendrían listas 1 millón de consolas para la fecha de salida, pero ahora parece que no pudieron llegar y va a haber sólo 500 mil. Todas las personas que tenían reservada la Play 2 se está jodiendo porque les están cancelando las reservas, ya que no hay suficientes máquinas. Este simple hecho demuestra lo mal que la está haciendo Sony. Es una falta total de respeto a los jugadores, y a todas las personas que reservaron la Play 2. Este es un claro acto de una compañía que no entiende de videojuegos (¿cómo puede ser que la máquina más vendida de todas no pueda tener la cantidad que dijeron? Inaceptable). Encima, Sony hace monopolio (porque Square, EA, etc. no hacen juegos para Dreamcast) Porque la Play 2 tiene derechos exclusivos para algunos juegos, que sólo salen para su máquina (éso, amigos, se

llama monopolio). A la X-box le va a pasar lo mismo que a la Play 2. Ellos no tienen experiencia en videojuegos. (aunque Bill tiene algo que Sony no tiene: El poder de comprar todo lo que se le cante. Pero igual no va a poder).

A Nintendo la respeto (no me gusta que siempre use los mismos personajes y no cree nada nuevo. Mario Tennis, Mario Golf, Mario Kart, Mario Esto, Mario lo otro. Zelda, Zelda 64, Zelda Cube, etc). Pero igual la respeto porque sabe de videojuegos y tiene a un gran genio de los videojuegos). Por suerte, Sega es una empresa que sabe de videojuegos y lleva años de experiencia (al igual que Nintendo). Sony no entiende nada de videojuegos (lo que salvó a la Play fueron las compañías de videojuegos). Ustedes pueden decir: "Con tantos años de experiencia, Sega sacó la Saturn". Sí, tienen razón, pero de los errores se aprende. Sega ya cometió el error y ya sabe lo que no tiene que hacer. Al igual que Nintendo. Todo lo que prometió Sega lo cumplió. Prometió juegos a través de Internet y ya se está jugando en los Estados Unidos. ¿Saben cuál es mi sueño? Ganarle por Internet a un ponja en algún juego de pelea en 2D (y la Dreamcast está a punto de concedérmelo). Bueno, creo que ya me expresé bastante. Gracias por escucharme (leerme).

*Otro punto de vista, también respetable. Aunque un poco cerrado y quizás demasiado fanático. Tu carta es bastante extensa y es imposible contestar en tan poco espacio tantos comentarios pero vamos por los principales. Sobre Nintendo ya hablamos en la respuesta a la carta anterior. Sony no tiene derechos exclusivos sobre ningún juego más que los que ella desarrolla o distribuye. Square ya casi confirmó, entre otras muchísimas cosas, un Final Fantasy para X-Box y EA tiene un montón de juegos para PC. En todo caso si se llegan a acuerdos económicos de exclusividad es culpa de las compañías y no de Sony, Sega o Nintendo. Pero como dicen: por la leche baila el gato. ¿Por qué Square no produce juegos para Dreamcast? No se sabe, tal vez por una cuestión de mercado, pero ciertamente no es porque Sony posea los derechos de ninguno de sus productos. Aunque su hay una estrecha relación de negocios e incluso Sony financia parte de las gigantescas campañas de marketing de juegos como Final Fantasy. Por otro lado, lo de Bill Gates y la X-Box no es tan sencillo como crees. Parece ser que la continuación de Oddworld, Munch's Oddysee, uno de los mejores juegos que habíamos visto en funcionamiento en la última E3 pasó en forma exclusiva a la X-Box. Como verás, Sony también puede perder, y mucho...*

*¡Ah! Sobre la nota de Sega.net, dale más tiempo a la cosa. Esperá que salgan más cantidad de juegos y opciones así podemos hacer un análisis a fondo de la funcionabilidad y estabilidad de la red. Cosa que seguramente vas a ver en el próximo número cuando de paso analicemos Quake III Arena, que acaba de llegar a nuestras manos...*

## Walter

Primero que nada les quiero agradecer por el video de MGS2 y decirles que, en mi opinión, la revi está

mucho mejor cuando no tiene guías, como el N° 21, y utiliza ese espacio para poner las secciones de aparición irregular (Hands-On, Image Gallery, The Hard Way, etc). Además, si alguien quiere una guía que se compre la NLX. Yo pago por info relacionada con consolas o mejor dicho máquinas de entretenimientos (puesto que en ellas se puede navegar, mirar DVD's, etc) no para guías o trucos. Ahora les quiero dar mi humilde opinión sobre la guerra de las consolas. Primero, me parece que no habrá una compañía ganadora por los siguientes motivos:

1) La diferencia de tiempo entre el lanzamiento de cada consola. No sería de extrañar que un año después

que salga la X-Box se haga el anuncio de una nueva plataforma de Sega.

2) Hasta ahora parece que cada consola se centrará en distintos tipos de público. Nintendo en chicos o

nostálgicos que gustan de juegos clásicos como Mario, Zelda o la creciente Pokébasura. Sega en adolescentes,

fanas de los arcades o juegos de acción. Y finalmente Sony, la cual pareciera ser la que más tipos de jugadores

abarcará: pequeños con sus licencias sobre los Crash, Spyro, etc. Y a los adolescentes y adultos con juegos

como GT3, MGS2, FFX, etc, además de los jugadores ocasionales que la adquieran por la capacidad de reproducir DVD's (obvio que me estoy refiriendo a los jugadores ocasionales de países del Primer Mundo). ¡Ah! No crean que me olvido de Microsoft, pero no se sabe cuál es su política y además en mi opinión las Third Parties mencionadas por ustedes no me mueven ni un pelo. Por otra parte quisiera referirme a la respuesta que le dieron a Chali. Me parece que MGS2 no es lo único que mantiene a flote a la PS2.

¿Qué me dicen de los juegos de Square, los de Sony, los de EA, y todos los otros juegos de otras compañías en la enorme lista de títulos de PS2? Por ejemplo, Capcom piensa como yo en el tipo de público de cada consola, por ejemplo con Onimusha, el nuevo Silent y el posible nuevo Resident para la PS2. Recordemos que los arcades de pelea han salido todos para la Dreamcast. Por otro lado ustedes dicen que Sony será devorada por la competencia cuando se comenta por toda la red que las 500.000 unidades para el estreno en EE.UU. son muy escasas para la

cantidad de pedidos, los que se estiman triplican esa cantidad, contra los 200.000 de la Dreamcast.

Se despide de ustedes su fiel lector:
vash_estampida@yahoo.com.ar

Final PD: Creo que mi carta no será publicada

Final PD2: Lo digo porque parece tener buenos resultados decir eso...

Final PD3: ¿Para cuándo van a tener la página habilitada?

Final PD4: Creo que se nota mi fanatismo por Sony y Square. ¿Sabían que Sony vale 100.000 millones?

Final PD5: Me >:-[ que usen estos símbolos.

Final PD6: Me parece que Ferzzola es un poco ególatra.

Final PD7: Para la próxima invento las 5 Final PD que me faltan para llegar a las 12.

*Realmente argumentos bastante sólidos los tuyos, Walter. Pero te recuerdo una cosa, muchísimos juegos de Capcom (sí, incluidos los Resident Evil) ya están confirmados para otras consolas y otros tantos están saliendo para la Dreamcast. Aunque eso no significa que estemos re-calientes por jugar a TODO lo que*

*Capcom haga con sus sagas de Survival Horror o la continuación de Silent Hill. También Square empieza a abrir sus horizontes y, por su parte, MSG2 ya está confirmado para la X-Box (se va a llamar MGS X). Repito, Sony no tiene exclusividad de ningún tipo con ninguna empresa. Si durante mucho tiempo la acompañaron fue por conveniencia o los mencionados arreglos entre ambas partes. Programar para N64 no era ni barato, ni fácil. Además el formato cartucho es carísimo de producir en masa. Nintendo con sus "leyes" no era del agrado de la mayoría. Por eso es que durante mucho tiempo las empresas se concentraron sólo en la PlayStation. Pero eso fue antes, ahora la cosa cambió. ¡Ah! Silent Hill es de Konami...*

*PD: Ajá.*

*PD2: Ohhh, maldito... ¡me engañaste!*

*PD3: Ya está en línea, muchachos y muchachas, nos disculpamos por el atraso pero ya nos pueden leer tuitos los días en www.datafull.com . ¡Vamos! Conecten el módem, vean, lean y sugieran.*

*PD4: ¡Mirá vos! Siempre se aprende algo nuevo... aunque los últimos reportes indican que debido al costo de producción de la PS2, las ganancias este año no fueron ni similares a las del anterior.*

*PD5: ¡Oh! >:0o ¡Qué mal! >:0( ¿Y ahora...? >:0l ¡Vamos, sé feliz! >:0)*

*PD6: Ferzzola, el pobre, no tuvo infancia y tiene un grandísimo problema de autoestima. Pasa que es difícil ser tan perfecto como él y no creérsela, ¿viste? :0)*

*PD7: Chau!*

## Diego

¡Hola! Next Level friends, my name is Diego; tengo 12 años y vivo en Caballito. En primer lugar quería felicitarlos por la revista porque es la mejor que hay (podría hacer una infinita lista de elogios, pero supongo que están acostumbrados). Soy un fana de la revista, de los videojuegos y de todas sus revistas hermanas, pero debido a problemas económicos sólo tengo permiso de solicitar una por mes y escojo la NL. Les cuento que he tenido varias

plataformas, tales como la Commodore 64 (que pedazo de consola ésa), una PC, el Family, la Sega Genesis, y actualmente una PlayStation con 70 juegos. Estoy juntando dinero para la Play 2 y para la gran X de Bill, aunque me preocupa el siguiente tema:

1) ¿Es corregible el tema de la difícil programación de juegos para la hermana mayor de la gris?

2) ¿Cuáles son los 5 mejor puntuados títulos de Play 2?

3) ¿Cuáles son las principales diferencias entre la Game Cube y la Play 2?

4) ¿No es un poco incómodo el joystick de la Game Cube? (al menos eso me pareció en la foto)

5) ¿A qué precio rondará aquí la Play 2 americana?

6) ¿Es la misma compañía la que realizó Hrzerog Zwei (SNES), Sbans's Lznogoud, Ergheiz y Hresvélgr? ;)

7) Estoy haciendo un jueguito en el DIV. ¿Les gusta el nombre Xwyv Hystrix Zwrlgtvr?

8) Coincido con Florchu: Me parece más real WE2000 pero me gusta más el 4.

9) ¿Por qué me gusta más Fire Trap que MGS? (y eso que soy fana de todos los géneros).

10) ¿Alguna novedad sobre la X-Box?

Bueno, me despido con un saludo grande. Y, ¡ah!, una última cosa. ¿Por qué a veces (en números anteriores) critican tanto a las revistas gallegas? Son muy buenas (aunque atrasadas), y tienen muy buena onda y simpatía, no sólo con el que escribe. Además, en el centro cuestan un sope y con CD de demos, dos. ¡Aguante River, Next Level con todo su staff de capos, Freddie Mercury, Queen y Argentina!

PD: ¿Fire Trap o Crazy Climber? (Hablando de cosas viejas)

PD2: Mi mail es dmpablos@usa.net. Volverán a saber de mí.

Hola, Diego... ¡Vamos rapidito a las respuestas que me quiero ir a casa!

1) Lo que se dice corregible, corregible... no, che. El problema es ese maldito Anti-Aliasing y la complicada arquitectura de la máquina. Las compañías pueden solucionarlo, no son giles, pero les lleva mucho más tiempo y por lo tanto mucho más dinero. No nos olvidemos que esto es un negocio y que a la hora de ganar o perder guita no hay fanatismo que valga. Aunque se comenta que casi todos estos temas están solucionados y ya varias compañías están demostrando que, de a poco, van dominando a la bestia.

2) Te comento que Dead or Alive 2 y Ridge Racer V seguramente tengan puntajes similares a su revisión japonesa, o sea, bastante buenos. SSX es otro juego que solo pudimos jugar unas horas pero pinta excelente. Sobre los demás tendrás la respuesta en los Final Tests del próximo número.

3) Mirá, de acá a que salga la Game Cube falta bocha y, conociendo a los de Nintendo, el hardware de la máquina va a cambiar más de una vez. Incluso en el anuncio oficial que hicieron reconocieron que muchas cosas todavía permanecían inciertas.

4) ¡Hey! Hasta que lo probemos no te sabríamos decir... perdoná, pasa que tengo la máquina del tiempo en el taller. Aunque recordá que cuando vimos el pad de la Nintendo 64 a todos nos parecía un boomerang y resultó ser súper versátil.

5) ¡Ajajá! Bueno, les voy a ser sincero aunque pinche muchos globos... probablemente las primeras semanas, y por la escasez de consolas, si pueden hacerse con una no les va a salir menos de 1000 pesotes. Luego irá bajando metódicamente hasta llegar al precio de más o menos, 600, 550 pesos. Sí, por estos lares es bastante más cara...

6) ¡NO!

7) Ehhh... sí, lo que vos digas. ¡Cuando lo terminés, mandánoslo!

9) ¿Cuál es el sentido de la vida?

10) Chequeá periódicamente www.datafull.com que ahí estamos todos los días poniendo las noticias más calientes del momento.

PD: La Commodore 64 era un pedazo de computadora, no de consola... 8)

## Adalberto

Estimados compañeros de Next Level:

Espero que estén bien. Soy yo molestando otra vez (Adalberto, el pibe que les mandó una felicitación con una parva de chistes que eran medio malos). Antes que nada les cuento que el nuevo ejemplar, al igual que todos los otros, es una maza (por lo menos a mi gusto, el suyo y el de todos los lectores, ¿no?). Bueno, sin molestarlos más les pido un favor, en este último N° 21, en el "Readers Corner", la primera carta fue de Matías Adrián Nieto de San Luis Capital. La cosa es que a mí me copa Square y me gustaría contactarme con este pibe, y aunque él pidió que pusieran su dirección, ¡no la pusieron!

¡Por favor! Pásenmela. Una vez más los felicito por su humor y la forma de responder de Ferzzola este mes. Todo muy bueno, che.

Se despide uno de sus tantos fieles lectores.

*¡Hola, Adalberto! Muchas gracias por tus comentarios, viejo. Y acá te va la dir de mail de Matías: flianiet@infovia.com.ar que de seguro mucha gente ha de querer escribirle y, por mea culpa, no ha podido. ¡Un abrazo!*

## Jonatan Kraxberger

Contemplaciones filosóficas sobre el universo Final Fantasy

Hola, mi nombre es Jonatan y quería que alguien (los que hacen la revista o cualquier lector que sepa del tema) me respondiera las siguientes inquietudes del excelente universo de los RPG de la serie Final Fantasy.

Yo antes no era rolero, pero hace como un año empecé a jugar unos juegos de rol de Megadrive mediante un emulador para PC y me recoparon, desde ahí empecé a comprar juegos de rol a cuatro manos, y en mi opinión, Final Fantasy VIII es no sólo el mejor RPG (por ahora), sino que se ha convertido en mi juego de cabecera, mi punto de comparación con otros juegos, en fin, mi favorito. La cosa es que al poco tiempo de comprarme FF8 me compré el 5, 6 y 7, para tener la colección. Al 5 y al 7 ya casi los termino, al 8 ya lo terminé y al 6 no lo jugué mucho todavía, pero con lo que conozco de estos juegos me surgen las siguientes dudas:

Historias como las de los juegos de la saga Resident Evil, por ejemplo, ocurren en el mismo lugar (Racoon City y alrededores), y pasa poco tiempo entre ellos. Ese lapso temporal puede explicarse perfectamente y así mismo se complementan las historias de los RE. Pero con FF, cada juego es distinto del otro, es decir, se cambian los personajes, los enemigos, el mundo, etc. y por consiguiente sus historias también lo son, o al menos deberían serlo, pero un análisis más detallado nos muestra lo siguiente:

1) Los uniformes de las tropas del ejército/potencia militar de turno son MUY simi-

lares en todos los juegos de la serie (azules con gemas rojas en el frente), menos en el seis.

2) Algunos de los GF aparecen en más de un juego de la serie (al menos Bahamut, Ifrit, Shiva, Titan, etc).

3) Todos los FF comparten fauna en común como los Chocobos y los Mog.

4) Los mapas de los cuatro juegos son muy parecidos entre sí, los continentes están repartidos de formas similares.

5) Siempre hay dos personajes secundarios llamados Wedge y Biggs.

6) En FF7 hay una antigua civilización llamada los Cetra. En FF8, hay un cráter donde una vez estuvo la civilización de Centra. ¿Pura coincidencia?

7) En todos los FF, a la unidad monetaria (léase GUITA) se la llama Gil.

Entonces, ante la irrefutabilidad de las pruebas antes mencionadas (chau, parezco abogado) yo había elaborado tres posibles teorías: a) los juegos pasaban en el mismo mundo, pero separados por miles o hasta millones de años uno del otro; b) los juegos pasaban en dimensiones paralelas del mismo mundo; o c) los creadores creyeron oportuno aprovechar las cosas que ya habían diseñado previamente para otras entregas e incluirlas en las nuevas. Cada teoría tiene sus puntos a favor y en contra, pero sinceramente no sé con cuál quedarme y por eso quisiera saber la opinión de otras personas y la de los de la editorial. Escríbanme a j&l@uol.com.ar. ¡Por lo demás, sigan con la revista como hasta ahora que es una MASA! Se despide Aragorn, hijo de Arathorn, heredero de Isildur, Señor de los Dúnedain (pero por acá me conocen como Jonatan Kraxberger).

PD: ¡Aguanten Sony, El Señor de los Anillos y Final Fantasy!

*Ayyy... nos queda muy poco espacio, Aragorn, hijo de Arathorn, y... ¡ya no podemos contestarte como deberíamos! Pero nos gustó mucho tu carta y no la quisimos dejar de publicar. Además, seguro entre nuestros excelsos lectores debe haber alguien que te pueda contestar, ¿o no? Aunque eso sí, recordá que los Final Fantasy son 9 (8 ya publicados) en total, al menos hasta ahora.*

*Oh ouuuh... the end, le fini, se acabó, no ta más, se fue. Pero antes del último adiós, realmente queremos agradecer a TODOS los lectores que nos escriben. Les juramos que leemos TODAS las cartas que nos llegan. Pero ustedes entenderán que contestarlas una por una o mandar personalmente trucos, o contestar a preguntas puntuales sobre juegos en los que están atascados a su casilla, nos resulta imposible. No podemos, por eso que los trucos y las preguntas se las derivamos al Dr. Indiana Smith y desde aquí tratamos de poner las cartas que mejor reflejen sus inquietudes. ¡Así que no se enojen si no les contestamos, ni nos manden amenazas, ni juren que van a matar a todas nuestras familias! Porque realmente no podemos... ¡Si supieran todas las cartas que nos llegan! Bué... ¡Oia, me estaba olvidando...! Rubén Cabanillas nos mandó desde Córdoba un cómic ESPECTACULAR que podrán ver en estas páginas. Rika se llama el minón que protagoniza los cuadritos y... ¡Miren todo lo que hace para leer Next Level! Rubén, decile a Rika que no se moleste tanto, cuando quiera revistas que se pase por la editorial, que con los muchachos encantados le regalamos toda la colección. :0) ¡Chauchas!*




## Cómo contactarse con NEXT LEVEL

**Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:**
**Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.**
**Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar**

# números atrasados

## SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

**Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.**

**NUMERO 1 (Noviembre 1998)** Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más...

### Enero 2000 — NUMERO 12



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

### Febrero 2000 — NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

### Marzo 2000 — NUMERO 14



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

### Abril 2000 — NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

### Mayo 2000 — NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

### Junio 2000 — NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

### Julio 2000 — NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

### Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

### Septiembre 2000 — NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

### Octubre 2000 — NUMERO 21



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

### Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

### Marzo / Abril 2000 — NL EXTRA NUMERO 2



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

### Mayo 2000 — NL EXTRA NUMERO 3

Guias: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

### Junio 2000 — NL EXTRA NUMERO 4



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

### Julio 2000 — NL EXTRA NUMERO 5



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil -Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

### Agosto 2000 — NL EXTRA NUMERO 6

Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

### Septiembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 7



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica:Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

### Octubre 2000 — NL EXTRA NUMERO 8

Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica:Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

## COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

### A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

### B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

| | |
|---|---|
| Hasta 4 ejemplares | $3,75 (más el costo de la/s revista/s) |
| Hasta 8 ejemplares | $6 (más el costo de la/s revista/s) |
| Hasta 12 ejemplares | $8 (más el costo de la/s revista/s) |

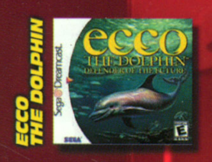
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

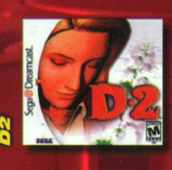
En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.







ECCO THE DOLPHIN



D2



SAMBA DE AMIGO



STAR WARS DEMOLITION

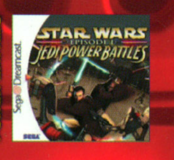


FERRARI 355 CHALLENGE


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



QUAKE III ARENA


SW: JEDI POWER BATTLES


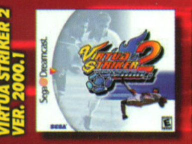

SEGA GT



JET GRIND RADIO


VIRTUA TENNIS



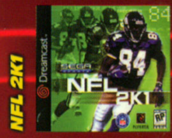
VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1



TOKYO XTREME RACER 2



KISS PSYCHO CIRCUS



NFL 2K1



OFERTA! MEGA MEMORY CARD (800 BLOQUES)


NUEVAS VMU Y JOYSTICKS DE COLORES

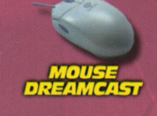

ARCADE STICK


DREAMCAST SHOCK PAD CON VIBRACION INCLUIDA



PISTOLA + HOUSE OF THE DEAD





MOUSE DREAMCAST


VOLANTE RALLY 2 CON VIBRACION ¡SENSACIONAL OFERTA!

GAMESHARK




SVGA BOX

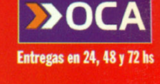
# Envíos a todo el país

**4393-2688 ó 4372-5900**

Información adicional sobre cómo comprar telefónicamente:
dreamcast@cdmarketonline.com.ar



Hasta 12 cuotas



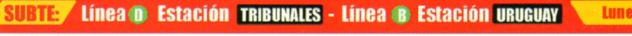
Entregas en 24, 48 y 72 hs

**www.cdmarketonline.com.ar**

**MICROCENTRO:** Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

**CENTRO:** Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs






VISA
CABAL